AGB-BMXP-NFHUG

GAME BOY ADVANCE™

METROID™
ZERO MISSION

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Art.-Nr. 1522890 M · 03.04/Ing. [0703/FHUG/AGB]

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

TM

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precaution booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the METROID™: ZERO MISSION Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu METROID™: ZERO MISSION pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

© 2004 NINTENDO.
TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO. / TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.
© 2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED. / TOUS DROITS RESERVES.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 30
Français 56
Nederlands 82

CONTENTS

Prologue	5
Controls	7
Actions and Abilities	8
Getting Started	9
Saving the Game	10
Copying and Erasing Files	11
The Game Screen	12
The Map Screen	13
Sleep Mode	15
The Status Screen	15
Power-up Items	16
Tanks	19
Hatches	19
Special Blocks	20
The Gallery	21
Metroid Fusion Special Feature	22
NES Metroid	23
NES Metroid Controls	25
Linking your Systems	26

IN ORDER TO UNLOCK A SPECIAL FEATURE, THIS GAME PAK REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (MODEL NO.: AGB-005) AND A METROID FUSION GAME PAK.

PROLOGUE

In the year 2003 of the Cosmic Calendar, representatives from the many different planets in the galaxy established a congress called the Galactic Federation, and an age of prosperity began. A successful exchange of cultures and civilization resulted, and thousands of interstellar spaceships shuttled back and forth between planets. Soon, however, Space Pirates began to attack the spaceships, threatening the galactic peace. The Galactic Police and Galactic Army struck against this aggression, but the pirates' attacks were powerful, and it was impossible to catch them all in the vast reaches of space. So, the Federal Bureau called together powerful bounty hunters to battle the pirates.

In the year 20X5 of the Cosmic Calendar, a terrible incident occurred. The Space Pirates attacked a deep-space research vessel and seized capsules containing samples of an unknown species that had been discovered on planet SR 388. The Space Pirates' objective was to acquire this life-form: known simply as Metroids, these floating organisms were incredibly dangerous, as they can latch onto any other organism and drain its life-energy. Furthermore, it was possible to replicate Metroids in vast numbers by exposing them to beta rays. The hypothesis that the Metroids were responsible for one of the greatest mysteries in the entire galaxy – the extinction of planet SR 388 – was generally accepted as fact.

If the Space Pirates were able to breed the Metroids and use the creatures as biological weapons, the destruction of all galactic civilization would be near certain. After a desperate search, the Federation Police discovered the Space Pirates' base of operations on the fortified planet Zebes. They launched a full assault on the planet, but pirate resistance was strong, and the planet could not be taken. All the while, in a room hidden deep within the centre of the pirate fortress, the preparations for multiplying the Metroids were progressing steadily.

As a last resort, the Federation Police decided on a risky strategy: to send a lone space hunter to penetrate the pirate base and destroy the mechanical life-form that controlled the fortress and its defenses – the Mother Brain. The space hunter chosen for this mission was Samus Aran. Considered the greatest of all the bounty hunters, Samus had successfully completed numerous missions that others had thought impossible. Despite her accomplishments, much of Samus's true identity remained shrouded in mystery.

Alone, Samus Aran successfully landed on the surface of Zebes, which was, in fact, the planet where Samus was raised as a child. Burying all memories of the planet, Samus agreed to carry out this mission and face the traps of the Mother Brain. However the question remained: Could Samus Aran truly complete this task and return peace and order to the galaxy?

CONTROLS

Controlling Samus Aran

✚ Control Pad
- ◁▷ Move
  Press and hold to dash.
  POWER GRIP
  Grab ledges when jumping.
- △ Aim Samus's weapon straight up.
  Deactivate MORPH BALL
- ▽ Crouch
- ▽ Activate MORPH BALL
- ◇ Activate Elevators

L Button
Aim Samus's weapon up at an angle.
+ ▽ Aim Samus's weapon down at an angle.

R Button
Ready Missiles
+ Ⓑ Fire Missiles

A Button
Jump
◁▷ + Ⓐ Spin Jump

START
- Display Map
- R Scroll from **Map Screen** to **Status Screen.**
- L Scroll from **Map Screen** to **Sleep Mode Screen.**

Non-Action Controls
- ◇ Select
- Ⓐ Confirm
- Ⓑ Cancel
  Return to previous screen

SELECT
Switch between Missiles and Super Missiles

SELECT + R + L
Exit **Sleep Mode**
(See page 15 for details.)

B Button
Shoot (Fire beam weapons and Missiles.)
Charge Shot (Press and hold the B Button. Release to fire.)
BOMB (Drop Bombs in Morph Ball form.)
POWER BOMB (In Morph Ball form, press and hold the R Button then press the B Button.)

Special items are required to use the Speed Booster, Power Grip, Morph Ball, Missile, Charge Shot, Bomb, and Power Bomb actions. (See pages 16 – 18.)

ACTIONS AND ABILITIES

Listed here are some of Samus's actions and abilities. Mastering them is key to exploring the depths of Planet Zebes.

- **Jump**
- **Spin Jump**

Press the A Button to jump. Jump while running left or right to perform a Spin Jump.

Jump

Spin Jump

Hang from Ledges

- **POWER GRIP**

Face a ledge and jump toward it to grab and hang from the ledge. Some are harder to reach than others, so keep trying!

Power Grip

Defeat Enemies with Spin Jump Attacks

- **SCREW ATTACK**

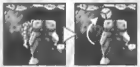
After getting the Screw Attack, jump enemies through to damage them.

Screw Attack

Navigate Narrow Passageways

- **MORPH BALL**

After obtaining the Morph Ball capability, Samus will be able to travel through narrow passageways. Double-tap ▼ on the ✚ Control Pad to change into Morph Ball form. To get through areas like those shown on the right, jump up and hang from the ledge, then press ▲ or ◀ ▶ on the ✚ Control Pad and the A Button to change into Morph Ball form and roll through the passageway.



Samus must obtain special items to use the Morph Ball, Power Grip, and Screw Attack functions. (See page 17.)

GETTING STARTED

1. Insert your METROID™: ZERO MISSION Game Pak into your Game Boy Advance™ system and turn the power ON. If you use the Game Pak for the first time, a **Language Selection Screen** will appear automatically. Select your language with the ✚ Control Pad, then confirm by pressing the A Button.

If you want to change the language later on, please choose LANGUAGE on the **Title Screen** and press the A Button. Select a language and press the A Button again. You will then return to the **Title Screen**.

2. Once the **Title Screen** appears, choose START GAME and press the A Button. Next, the **Samus Data Screen** will appear. Choose one of the three data files and press the A Button. Now choose START GAME and press the A Button.

3. Finally, choose the difficulty level you want to play and press the A Button.

Continuing a Saved Game

To continue a game you've already begun, choose the save file you want to play on the **Samus Data Screen** and press the A Button. The game will continue from the last Save Room in which you saved or from Samus's ship.

Game Options

On the **Samus Data Screen**, use the ✚Control Pad to choose OPTIONS and press the A Button to change options for the sound and other game settings. Press the B Button to return to the **Samus Data Screen**.

• SOUND

You can enjoy stereo sound when playing with headphones. Choose the SOUND option, press the A Button, and use the ✚Control Pad to change the sound setting. Press the A Button again to confirm.

• METROID FUSION LINK

See page 22 for details on linking with METROID™ FUSION.

SAVING THE GAME

Saving Game Data

When you save the game, you can turn it off and resume playing from where you last you saved – either in a SAVE ROOM or at Samus's spaceship. These are the only places where the game can be saved, and it will only be saved if you choose to do so.

Save Unit

Enter a Save Room and stand on the Save Unit to access the option to save game data.

Use the ✚Control Pad to choose YES and press the A Button to confirm. When SAVE COMPLETE appears, your game has been successfully saved.

NOTE! If you turn the power OFF while playing without saving the game, you will have to restart from the last place you saved. If you've never saved, you'll have to restart from the beginning.

COPYING AND ERASING FILES

You can copy and erase data files on the **Samus Data Screen**.

Copying Data Files

To copy a data file, choose the COPY option and press the A Button. Choose the file you want to copy and press the A Button. Then just choose where you want the file to be copied to, and press the A Button again to copy it there.

Erasing Data Files

To erase a data file, choose ERASE on the **Samus Data Screen** and press the A Button. Choose the file you want to erase and press the A Button. When prompted, choose YES and press the A Button to confirm that you want to erase the data file. The file will then be erased.

Erasing All Saved Data

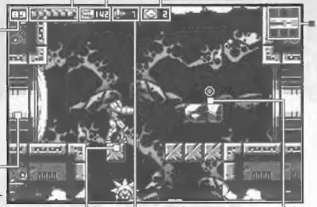
If you hold down the L and R Buttons when you turn the power ON, a screen will appear giving you the option to erase all saved data. To erase all data files and all game progress, choose YES and press the A Button, then choose YES and press the A Button again to confirm. Once done all data and progress will be erased.

THE GAME SCREEN

Energy Tanks
These dots show how many Energy Tanks Samus has. Each one contains 100 energy units.

Missiles
This shows how many Missiles Samus is carrying. If this number is zero, Samus cannot fire Missiles.

Power Bombs
This displays how many Power Bombs Samus has in reserve. If this number is zero, Samus cannot use Power Bombs.



Energy
This indicates how much energy Samus has remaining. If all the Energy Tanks are empty and this number reaches zero, the game is over.

Map
This partial map shows the area immediately surrounding Samus's location. (See the following page for **Map Screen** information.)

Hatch
Security doors have been installed throughout the fortress to keep intruders out. They can be opened by firing at them with beam weapons, but some can only be opened by Missiles. (See page 19.)

Super Missiles

Samus Aran

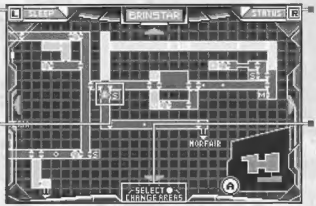
Energy Capsule
Sometimes, defeated enemies will leave energy capsules behind. Gather these to replenish Samus's energy.

THE MAP SCREEN

Press START to pause the game and view the **Map Screen**. Press START again to exit the **Map Screen** and return to the game. Press the A Button on the **Map Screen** to view the **World Map**.

On the **Map Screen**, areas Samus has explored will appear in blue. Areas in green are hidden rooms that are not recorded on standard area maps. There is a good possibility that these areas contain valuable secrets. Use whatever techniques you have at your disposal to seek these areas out.

To **Sleep Mode Screen**



To **Status Screen**

Samus's Current Position

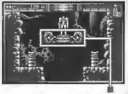
Press SELECT to view maps for other areas.

Map Icons

SAVE ROOM
You can save your game progress in these rooms. (See page 10.)

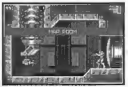
Chozo Statue
Chozo Statues often hold items. Change to Morph Ball form on a statue's palm to have all energy, Missiles, and Power Bombs filled to the maximum.

Elevator
Stand on elevator platforms and press ▲▼ to operate elevators.



Elevator Platform

MAP ROOM
In Map Rooms, Samus can access map data for entire sections of the Space Pirate fortress. (Map data for hidden green areas cannot be accessed.)



Item Location

Former Location of Item

SLEEP MODE

Sleep Mode allows you to conserve battery life without turning the power OFF. **Sleep Mode** is useful for when you want to take a short break but aren't near a Save Room.

Activating Sleep Mode

Access the **Map Screen** and press the L Button to display the **Sleep Mode Screen**. Choose YES and press the A Button to activate **Sleep Mode**. The screen will then go dark, indicating that the Game Boy Advance has entered **Sleep Mode**.

Exiting Sleep Mode

Press and hold SELECT and the L and R Buttons to deactivate **Sleep Mode**.

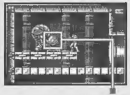
If the power is turned OFF after **Sleep Mode** has been activated, the next time you play you will have to continue from the last Save Room you accessed. BE CAREFUL! If the Game Box Advance is left in **Sleep Mode** for too long, the batteries may run out as power continues to be consumed.

THE STATUS SCREEN

On the **Map Screen**, press the R Button to view the **Status Screen** and check Samus's status. View the abilities Samus can use on this screen.

POWER-UP ITEMS

There are many different items hidden in the fortress on Planet Zebes that will boost Samus's abilities. Shoot the item balls that the Chozo Statues hold to reveal these power-up items. There may be other items that can be gained in other ways, as well.

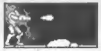


Item Ball

Beams

Short

This is Samus's standard beam weapon.



LONG

Obtaining this power-up increases the range of Samus's beam weapon, including the ICE and WAVE Beams. This power-up allows Samus to destroy enemies from a safe distance.

CHARGE

Obtaining this power-up allows Samus to charge beam energy into a single, powerful beam blast. Press and hold the B Button to charge and release it to fire.

ICE

This weapon allows Samus to freeze enemies temporarily. Samus can stand on frozen enemies.

WAVE

This allows Samus to fire beams of energy waves that penetrate solid objects.

Bombs

NORMAL

After acquiring this ability, Samus can set Bombs when in Morph Ball form. In addition to damaging enemies, they can destroy some blocks and walls. Samus has an unlimited supply of them. To use them, press the B Button while in Morph Ball form.

POWER

This is the most powerful form of BOMB. POWER BOMB explosions are massive, encompassing and damaging everything in view. Samus has a limited supply of these Bombs. To use them, press and hold the R Button while in Morph Ball form and press the B Button.

Special Abilities

MORPH BALL

This ability allows Samus's suit to curl into ball form and navigate narrow passageways. (Press ▼ twice.)

POWER GRIP

This upgrade gives Samus the strength to grab onto and hang from ledges after jumping toward them.

SPEED BOOSTER

With this power-up, Samus is able to dash at supersonic speeds and crash through certain barriers and enemies. Press and hold the ✚ Control Pad in the direction you want to dash.

If there is not enough space to build up speed, Samus cannot dash.

HI-JUMP
This upgrade gives Samus the ability to jump higher and allows her to jump while in **Morph Ball Mode**.

SCREW ATTACK
Obtaining this power-up gives Samus the ability to damage enemies by jumping into them.

Missiles

NORMAL
This is the most basic form of Missile.

SUPER
This is a more powerful version of the normal Missile.

Press SELECT to switch between normal Missiles and Super Missiles.

Suits

VARIA SUIT
This enhanced suit reduces the amount of damage taken from enemies. It also negates the effects of intense heat and acid.

There are other suits and power-up items that Samus can activate and use by fulfilling certain conditions.

TANKS

Hidden within the confines of the fortress on planet Zebes are several tanks that will greatly aid in Samus's mission.

Energy Tanks
These tanks increase and fully recharge Samus's energy reserves.

Super Missile Tanks
These tanks allow Samus to hold a larger number of the more powerful Super Missiles.

Missile Tanks
These tanks allow Samus to carry more Normal Missiles.

Power Bomb Tanks
These tanks increase the number of Power Bombs that Samus is able to carry.

HATCHES

Samus will need to use a variety of weapons to open the different hatches in the fortress on Planet Zebes.

Blue Hatches
These hatches can be opened with any of Samus's weapons.

Red Hatches
Only Missiles will open these hatches.

Green Hatches
Firing Super Missiles at these hatches will clear the way.

Yellow Hatches
Only Power Bombs can open these doorways.

Gray Hatches
Meeting certain requirements is the only way to open these hatches.

SPECIAL BLOCKS

Within the pirate fortress on Planet Zebes are special areas in the floors and walls that can be broken when Samus uses certain special abilities. Samus can reveal the properties of these floors and wall blocks by detonating bombs beside them.

Fake Blocks
Cracked blocks can be destroyed with bombs or beam attacks, but there are also some blocks with no apparent flaws that cover hidden areas or passageways. Use bombs on the floors and walls to look for these fake blocks.

Pit Blocks
These blocks will crumble as soon as you stand on them. Some may take longer to crumble than others.

Bomb Blocks
Only Bombs can destroy these special blocks.

Power Bomb Blocks
Only the blast of a Power Bomb can destroy these blocks.

Missile Blocks
These blocks are immune to all weapons except Samus's Missiles.

Super Missile Blocks
Super Missiles are the only weapons that can destroy these durable blocks.

Boost Blocks
Break through Boost Blocks by acquiring the SPEED BOOSTER and then charging through the blocks at supersonic speed. Reaching the necessary speed requires some distance, so you may have to start running from the next room.

Screw Attack Blocks
Use the SCREW ATTACK to break these blocks apart.

THE GALLERY

You will be able to see different images at the end of the game depending on how much of the game you have completed when you finally reach the end. Once you have seen these images at the end of the game, you can go back and look at them again in the gallery whenever you like.

Viewing the Gallery

After you reach the end of the game, the GALLERY option will appear on the **Options Screen**. You can then access it via the **Samus Data Screen**. Use the ✚Control Pad to choose GALLERY, then press the A Button. If there is more than one image available for viewing, you can press ◀ ▶ to scroll through the images. To return to the **Options Screen**, just press the B Button.

METROID FUSION SPECIAL FEATURE

If you link METROID: ZERO MISSION to METROID FUSION, an added bonus will appear on your METROID: ZERO MISSION Game Pak. After loading data from METROID FUSION, an option to view the METROID FUSION gallery will appear on the **Options Screen**. View these images just as you would the METROID: ZERO MISSION images.

Loading Data from METROID FUSION

Follow the instructions for linking your systems on page 26. On Player 1's Game Boy Advance, choose METROID FUSION LINK on the **Options Screen** and press the A Button to begin loading METROID FUSION data.

NOTE:
If the link fails, an **Error Screen** will appear. In this case, check all cable connections and try again from the beginning.

NES METROID

Once you reach the end of METROID: ZERO MISSION, you will be able to play the original NES version of METROID™. Choose OPTIONS on the **Samus Data Screen** to find the newly added ORIGINAL METROID option.

Options Screen

Getting Started

On the **Options Screen**, choose ORIGINAL METROID and press the A Button. On the **NES Metroid Title Screen**, press START.

Next, press SELECT to choose the option to START the game, then press START to start the game from the beginning.

NES Metroid Title Screen

Continuing a Saved Game

Press SELECT to choose the option to CONTINUE a saved game and press START. Once the **Password Entry Screen** appears, the password from the last point you saved at will be entered automatically, so just press START to continue playing.

Entering a New Password

To enter a different password, press the B Button to move the cursor and use the ✚ Control Pad and the A Button to enter letters.

Password Entry Screen

Saving Data

There are no Save Rooms in the NES version of METROID. When the game ends, a password will appear on screen. To save that password, simply choose YES. Otherwise, choose NO. You will be asked if you want to continue the game, so choose YES to continue or NO to quit. When you quit, the game will return to the **Metroid: Zero Mission Title Screen**.

Password Display Screen

Pausing and Quitting

To pause your game, press START. You can bring up the **Pause Menu** by pressing the L and R Buttons simultaneously.

Pause Menu Screen

Pause Screen Options

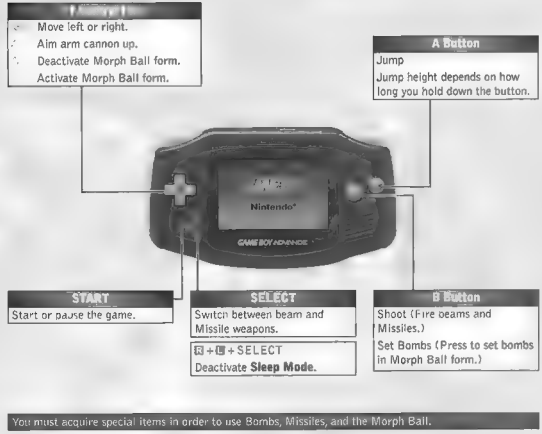
CONTINUE: Continue playing.

QUIT: Quit NES METROID and return to the **Metroid: Zero Mission Title Screen**. Your progress will not be saved if you choose QUIT on the **NES Metroid Pause Screen**.

RESET: Reset the game and return to the **NES Metroid Title Screen**.

SLEEP: Activate **Sleep Mode** (see page 15).

NES METROID CONTROLS



You must acquire special items in order to use Bombs, Missiles, and the Morph Ball.

LINKING YOUR SYSTEMS

Here is an explanation of how to connect the two Game Boy Advance systems.

Things You'll Need

- Game Boy Advance systems 2
- METROID: ZERO MISSION Game Paks 1
- METROID FUSION Game Paks 1
- Game Boy Advance Game Link cables 1

Connection

1. Make sure that both systems are turned OFF. Insert a METROID: ZERO MISSION Game Pak into Player 1's Game Boy Advance and a METROID FUSION Game Pak into Player 2's Game Boy Advance.
2. Insert the small plug into Player 1's Game Boy Advance and the larger plug into Player 2's Game Boy Advance.
3 Turn Player 1's Game Boy Advance ON. On Player 2's Game Boy Advance, hold START and SELECT when turning the power ON.
4. See page 22 for further instructions.

NOTE:

You cannot link two METROID: ZERO MISSION or two METROID FUSION Game Paks together.

Cautions for Transmission

You may experience ma.functions or be unable to transmit in any of the following situations:

- When you are using a cable other than the Game Boy Advance Game Link cable.
- When the Game Boy Advance Game Link cable is not connected properly.
- When the Game Boy Advance Game Link cable is unplugged during a transmission.
- When another Game Boy Advance Game Link cable is connected to the main Game Link cable.
- When three or more systems are connected.

NOTES

[0103/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

INHALT

Prolog	31
Steuerung	33
Aktionen und Fähigkeiten	34
Bevor es losgeht	35
Speichern des Spiels	36
Kopieren und Löschen von Dateien	37
Der Spielbildschirm	38
Der Kartenbildschirm	39
Standby	41
Der Statusbildschirm	41
Wichtige Items	42
Tanks und Container	45
Schleusen	45
Spezielle Blöcke	46
Die Galerie	47
Besonderer Metroid Fusion-Bonus	48
NES Metroid	49
Die Steuerung von NES Metroid	51
Verbindung der Game Boy Advance-Systeme	52

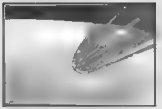
DIESES SPIELMODUL BEINHALTET EINEN SPEZIELLEN BONUS, DER EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK-KABEL (AGB-005) UND EIN METROID FUSION-MODUL ERFORDERT.

PROLOG

Im Jahr 2003 nach interstellarer Zeitrechnung legten Abgesandte der zahlreichen unterschiedlichen Planeten der Galaxie den Grundstein für ein Zeitalter des Wohlstands, als sie sich zusammenfanden und die Intergalaktische Föderation ins Leben riefen. Schon bald erfolgte ein reger Austausch der Kulturen und Tausende von Raumschiffen pendelten zwischen Planeten hin und her. Als jedoch Weltraumpiraten begannen, Raumschiffe anzugreifen, geriet der galaktische Frieden ins Wanken. Sowohl die Föderale Polizei als auch die Föderalen Streitkräfte gingen vehement gegen diese Aggressoren vor. Doch die Angriffe der Piraten waren verheerend und in den Weiten des Alls war es unmöglich, sie alle festzusetzen. Schließlich rief das Föderale Komitee professionelle Kopfgeldjäger zusammen, um sie in den Kampf gegen die Weltraumpiraten zu entsenden.

Es war das Jahr 20X5 nach interstellarer Zeitrechnung, als sich ein folgenschwerer Vorfall ereignete. Die Weltraumpiraten griffen ein Forschungsschiff an, das zur Erforschung des Weltalls unterwegs war. Sie brachten Behälter mit Mustern einer unbekannten Spezies in ihre Gewalt, welche erst kurz zuvor auf dem Planeten SR388 entdeckt worden war. Es war das erklärte Ziel der Weltraumpiraten, diese Lebensform zu erbeuten: Gemeinhin als Metroids bezeichnet, stellten diese schwebenden Organismen eine enorme Gefahr dar, da sie sich an fremde Lebewesen klammern und ihnen ihre Lebensenergie entziehen konnten. Darüber hinaus war es möglich, Metroids im großen Maßstab zu vervielfältigen, indem man sie Beta-Strahlung aussetzte. Die Hypothese, Metroids seien die Antwort auf eines der größten Rätsel der gesamten Galaxie – den Niedergang des Planeten SR388 – wurde gemeinhin als Tatsache angesehen.

Wäre es den Weltraumpiraten gelungen, Metroids zu züchten und diese Kreaturen als biologische Waffen einzusetzen, hätte dies mit einiger Gewissheit das Ende der galaktischen Zivilisation bedeutet. Nach einer fieberhaften Suche konnte die Föderale Polizei die Basis der Weltraumpiraten auf dem zur Festung ausgebauten Planeten Zebes ausmachen. Sie führten einen großangelegten Angriff auf Zebes durch. Doch die Piraten leisteten erbitterten Widerstand und es gelang nicht, den Planeten einzunehmen. Und während der Krieg auf der Oberfläche tobte, schritten die Vorkehrungen zur Vervielfältigung der Metroids in einem verborgenen Raum, tief im Inneren der Festung, konstant voran.



Mit dem Rücken zur Wand sah sich die Föderale Polizei gezwungen, auf eine riskante Strategie zu setzen: Um bis ins Herz der Piratenbasis vorzudringen und die mechanische Lebensform – Mother Brain – zu vernichten, welche die Festung sowie Ihre Verteidigung kontrollierte, entsandte man einen einzigen interstellaren Kopfgeldjäger. Der Kopfgeldjäger, der für diese Mission ausgewählt wurde, war Samus Aran. Sie galt als die Beste ihrer Zunft und hatte bereits zahlreiche Missionen erfolgreich abgeschlossen, die von Vielen als undurchführbar eingestuft wurden. Trotz dieser ruhmreichen Erfolge blieb Samus' wahre Identität mysteriös und von Ratseln verhüllt.

Völlig auf sich gestellt landete Samus Aran auf der Oberfläche von Zebes. Tatsächlich war es dieser Planet, auf dem Samus während ihrer Kindheit aufwuchs. Samus hatte sich bereit erklart, ihre Erinnerungen an diesen Planeten zu begraben, die Mission auszuführen und sich den Hinterhalten Mother Brains zu stellen. Doch es blieb die ungewisse Frage: War Samus Aran dieser Aufgabe wirklich gewachsen und konnte sie den Frieden und die Ordnung in der Galaxie wiederherstellen?

STEUERUNG

Samus Aran steuern

Steuerkreuz
- Bewegen
- Zum Sprinten gedrückt halten
- POWER GRIP Im Sprung an Kanten festhalten
- Samus' Waffe nach oben ausrichten
- MORPH BALL deaktivieren
- Kriechen
- MORPH BALL aktivieren
- Aufzüge bedienen

L-Taste
- Samus' Waffe im 45°-Winkel nach oben ausrichten
- + Samus' Waffe im 45°-Winkel nach unten ausrichten

R-Taste
- MISSILES einsatzbereit machen
- + B MISSILE abfeuern

A-Knopf
- Springen
- + A Salto schlagen (Spin Jump)

START
- Karte anzeigen
- R Vom **Kartenbildschirm** zum **Statusbildschirm** wechseln
- L Vom **Kartenbildschirm** zum **Standby-Bildschirm** wechseln

Menüsteuerung
- Auswäh.en
- A Bestät gen
- B Abbrechen Zum vorangegangenen Bildschirm zurückkehren

SELECT
- Zwischen MISSILES und SUPER MISSILES wechseln

SELECT + R + L **Standby-Modus** verlassen (Weitere Informationen auf Seite 41)

B-Knopf
- Schießen (BEAM-Waffen und MISSILES abfeuern)
- Aufladen (CHARGE) der BEAM-Waffe (Zum Aufladen B-Knopf gedrückt halten, zum Feuern loslassen)
- BOMBEN legen (Im MORPH BALL-Modus)
- POWER BOMBEN legen (Im MORPH BALL-Modus R-Taste gedrückt halten und dann B-Knopf drücken)

Damit SPEED BOOSTER, POWER GRIP, MORPH BALL, MISSILE, CHARGE BEAM und POWER BOMBEN verwendet werden können, müssen [illegible] (Weitere Informationen auf Seite 42 – 44).

AKTIONEN UND FÄHIGKEITEN

Nachfolgend findest du eine Zusammenfassung von Samus' Aktionen und Fähigkeiten. Es ist zwingend erforderlich, sie zu beherrschen, um die Geheimnisse des Planeten Zebes erforschen zu können.

- **Springen**
- **Spin Jump**

Drücke den A-Knopf, um zu springen. Springe während du nach links oder rechts läufst, um einen Salto zu schlagen (Spin Jump).

Springen

Spin Jump

An Kanten/Vorsprüngen hängen

- **POWER GRIP**

Springe in Richtung einer Kante oder eines Vorsprungs, um dich daran festzuhalten. Manche lassen sich nur schwer erreichen. Lass dich davon nicht entmutigen!

Power Grip

Feinde per Spin Jump besiegen

- **SCREW ATTACK**

Nachdem du die SCREW ATTACK erhalten hast, kannst du Gegner bekämpfen, indem du sie im Saltosprung berührst.

Screw Attack

Passieren von engen Durchgängen/Verbindungsschächten

- **MORPH BALL**

Nach Erhalt der MORPH BALL-Fähigkeit kann Samus auch enge Schächte als Durchgang nutzen. Drücke zweimal ▼ auf dem Steuerkreuz, um in den MORPH BALL-Modus zu wechseln. Um Durchgänge wie den rechts abgebildeten zu nutzen, springe zunächst hoch und halte dich an der Kante fest. Drücke dann ▲ oder ◀ ▶ auf dem Steuerkreuz und den A-Knopf, um in den MORPH BALL-Modus zu wechseln und durch die Passage zu rollen.

Samus muss bestimmte Items erhalten, bevor sie MORPH BALL, POWER GRIP, und SCREW ATTACK einsetzen kann (siehe Seite 43 – 44).

BEVOR ES LOSGEHT

1. Stecke dein METROID™: ZERO MISSION-Spielmodul in dein Game Boy Advance™-System und schalte es danach ein. Falls du das Spielmodul zum ersten Mal in Betrieb nimmst, erscheint automatisch eine **Sprachauswahl.** Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes deine Sprache aus und bestätige deine Wahl mit Hilfe des A-Knopfs.

   Wenn du später die Sprache wechseln möchtest, wähle dazu SPRACHE auf dem **Titelbildschirm** und drücke den A-Knopf. Wähle deine Sprache aus und drücke erneut den A-Knopf. Du gelangst nun zurück zum **Titelbildschirm**.

2. Wenn der **Titelbildschirm** erscheint, wähle SPIEL STARTEN und drücke den A-Knopf. Nun erscheint **Samus' Daten-Bildschirm**. Wähle einen der drei Speicherplätze aus und drücke den A-Knopf. Wähle danach SPIEL STARTEN und drücke den A-Knopf.

3. Jetzt brauchst du dich nur noch für einen Schwierigkeitsgrad entscheiden und deine Wahl mit Hilfe des A-Knopfs bestätigen.

Fortsetzen eines gespeicherten Spiels

Wenn du ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchtest, wähle dazu die entsprechende Datei im **Samus' Daten-Bildschirm** aus und drücke den A-Knopf. Das Spiel wird nun von der letzten, verwendeten SPEICHERSTATION oder von Samus' Schiff aus fortgesetzt.

Spieloptionen

Wähle im **Samus' Daten-Bildschirm** mit Hilfe des Steuerkreuzes den Menüpunkt OPTIONEN aus und drücke den A-Knopf, um Einstellungen bzgl. des Sounds oder andere Spieleinstellungen zu verändern. Drücke den B-Knopf, um wieder zum **Samus' Daten-Bildschirm** zurückzugelangen.

• SOUND

Du kannst den Klang des Spiels in Stereo genießen, wenn du zum Spielen einen Kopfhörer verwendest. Wähle dazu den Menüpunkt SOUND aus, drücke den A-Knopf und verwende das Steuerkreuz, um die Sound-Einstellung zu verändern. Drücke zur Bestätigung erneut den A-Knopf.

• METROID FUSION LINK

Siehe Seite 48, um weitere Details zur Verbindung mit METROID™ FUSION zu erhalten.

SPEICHERN DES SPIELS

Abspeichern

Nachdem du deinen Spielstand abgespeichert hast, kannst du das Spiel beenden und später vom letzten Speicherpunkt aus fortsetzen – entweder von einer SPEICHERSTATION oder von Samus' Raumschiff. Nur an diesen Stellen kann das Spiel abgespeichert werden und es ist erforderlich, dass du dazu die erforderliche Auswahl triffst.

Speicherstation

Betritt eine SPEICHERSTATION und stelle dich auf das Speicherfeld, um die Speicheroption aufzurufen.

Verwende das Steuerkreuz, wähle JA und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Wenn SPEICHERN ABGESCHLOSSEN erscheint, wurde dein Spiel erfolgreich abgespeichert.

HINWEIS: Solltest du dein Spiel ausschalten, ohne es zuvor abgespeichert zu haben, wird es vom letzten Speicherpunkt [illegible] haben, musst du erneut von Anfang an spielen.

KOPIEREN UND LÖSCHEN VON DATEI[illegible]

Auf dem **Samus' Daten-Bildschirm** kannst du Dateien sowohl speichern als auch löschen.

Spielstände kopieren

Um einen Spielstand zu kopieren, wähle zunächst KOPIEREN und drücke den A-Knopf. Wähle den zu kopierenden Spielstand aus und drücke den A-Knopf. Wähle danach den Platz aus, auf den die Datei kopiert werden soll und drücke erneut den A-Knopf, um den Kopiervorgang durchzuführen.

Spielstände löschen

Um einen Spielstand zu löschen, wähle zunächst LÖSCHEN und drücke den A-Knopf. Suche danach die Datei aus, die gelöscht werden soll und drücke erneut den A-Knopf. Wähle bei der nun erscheinenden Frage JA und drücke den A-Knopf, um zu bestätigen, dass du diesen Spielstand wirklich löschen möchtest. Die Datei wird daraufhin gelöscht.

Alle gespeicherten Daten löschen

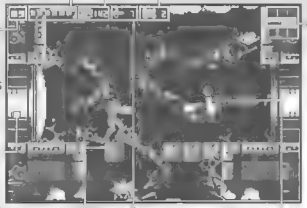
Wenn du beim Einschalten die L- und die R-Taste gedrückt hältst, erscheint ein Menü-Bildschirm, der den Löschvorgang aller Spielstände ermöglicht. Wenn du alle Spielstände inklusive der dazugehörigen Bonusse löschen möchtest, wähle JA, drücke den A-Knopf und wähle danach erneut zur Bestätigung JA aus und drücke wieder den A-Knopf. Danach werden alle gespeicherten Daten und Spielstände gelöscht.

DER SPIELBILDSCHIRM

Energie-Tank
Diese Felder zeigen an, wie viele ENERGIE-TANKS Samus zur Verfügung stehen. Jeder einzelne entspricht 100 Energieeinheiten.

Missiles
Zeigt an, wie viele MISSILES Samus momentan mit sich führt. Wenn die Anzeige auf null steht, kann Samus keine Raketen mehr abfeuern.

Power Bomben
Zeigt an, wie viele POWER BOMBEN Samus verbleiben. Wenn die Anzeige null erreicht, kann Samus keine POWER BOMBEN mehr legen.



Energie
Hier wird angezeigt, über wie viel Energie Samus verfügt. Wenn alle ENERGIE-TANKS erschöpft sind und die Anzeige null erreicht, endet das Spiel

Karte
Dieser Ausschnitt der Gesamtkarte zeigt Samus' unmittelbare Umgebung (siehe folgende Seite, um Informationen zum **Kartenbildschirm** zu erhalten).

Schleuse
Diese Sicherheitstüren wurden zum Schutz vor Eindringlingen installiert. Die meisten lassen sich durch Beschuss mit BEAM-Waffen öffnen, doch einige müssen zum Öffnen mit MISSILES beschossen werden (siehe Seite 45).

Super Missiles

Samus Aran

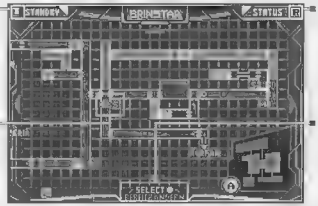
Energiekapsel
Gelegentlich lassen besiegte Gegner solche Energiekapseln zurück. Sammle sie ein, um Samus' Energie zu regenerieren.

DER KARTENBILDSCHIRM

Drücke START, um das Spiel zu unterbrechen und den **Kartenbildschirm** anzuzeigen. Drückst du erneut START, verlässt du den **Kartenbildschirm** und kannst dein Spiel fortsetzen. Drücke den A-Knopf, während du dich auf dem **Kartenbildschirm** befindest, um die **Übersichtskarte** mit allen Bereichen aufzurufen.

Die Bereiche, die Samus bereits erforscht hat, erscheinen in Blau. Grün eingefärbte Bereiche sind versteckte Räume, die auf den Standardkarten nicht verzeichnet sind. Es ist gut möglich, dass in diesen Bereichen wertvolle, geheime Gegenstände lagern. Nutze alle dir zur Verfügung stehenden Fähigkeiten, um solche Bereiche aufzuspüren und zu durchkämmen.

Zum **Standby-Bildschirm**



Zum **Status-Bildschirm**

Samus' momentane Position

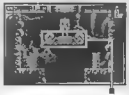
Drücke SELECT, um die Karte eines anderen Bereichs anzuzeigen.

Kartensymbole

SPEICHERSTATION
In diesen Raumen kannst du deinen Spielstand abspeichern (siehe Seite 36).

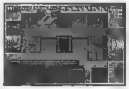
Chozo-Statue
Meistens halten die Chozo-Statuen Items bereit. Wenn du dich im MORPH BALL-Modus in die Handflächen der Statue legst, werden dein Energievorrat sowie dein Vorrat an MISSILES und POWER BOMBEN komplett aufgefüllt.

Aufzüge
Stelle dich auf das Transportfeld eines Aufzugs und drücke ▲▼, um ihn in Betrieb zu nehmen.



Transportfeld des Aufzugs

KARTENTERMINAL
An Kartenterminals erhält Samus die Kartendaten eines kompletten Teilbereichs der Weltraumpiraten-Festung (Kartendaten der geheimen, grün eingefärbten Bereiche sind davon ausgenommen).



Position eines Items

Fundort eines bereits aufgenommenen Items

STANDBY

Die STANDBY-Funktion bietet die Moglichkeit, die Batteriereserven zu schonen, ohne den Game Boy Advance komplett ausschalten zu müssen. Diese Funktion ist beispielsweise sehr praktisch, wenn du eine kurze Pause einlegen möchtest, sich aber keine SPEICHERSTATION in der Nähe befindet.

Einschalten

Rufe den **Kartenbildschirm** auf und drücke die L-Taste, um den **Standby-Bildschirm** anzuzeigen. Wähle JA als Antwort auf die erscheinende Frage und drücke den A-Knopf, um **Standby** zu aktivieren. Der Bildschirm wird daraufhin ausgeschaltet. Dies zeigt an, dass sich der Game Boy Advance im **Standby-Betrieb** befindet.

Ausschalten

Halte SELECT sowie die L- und R-Tasten gedrückt, um **Standby** zu verlassen.

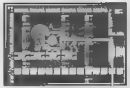
Sollte der Game Boy Advance ausgeschaltet werden, nachdem der **Standby** aktiviert wu[illegible] SPEICHERSTATION [illegible]rt-ges[illegible] VORSICH[illegible] ein[illegible] **Standby-Betrieb** [illegible] plett entladen.

DER STATUSBILDSCHIRM

Drücke die R-Taste, während du dich auf dem **Kartenbildschirm** befindest, um den **Statusbildschirm** aufzurufen und Samus' Ausstattung und Verfassung zu überprüfen. Dieser Bildschirm gibt dir Auskunft über die Fähigkeiten, die Samus momentan zur Verfügung stehen.

WICHTIGE ITEMS

In der Festung des Planeten Zebes sind zahlreiche Items verborgen, die Samus' Fähigkeiten entscheidend erweitern. Feuere auf die Kapseln, die sich in den Händen der Chozo-Statuen befinden, um diese Items freizulegen. Es gibt allerdings auch Items, die auf andere Weise geborgen werden müssen.



Kapsel mit Item

Beams

Kurze Reichweite
Dies ist Samus' Standardbewaffnung.

DISTANCE
Dieses Item erweitert die Reichweite von Samus' BEAM-Waffen, inklusive des ICE BEAMS und des WAVE BEAMS. Es erlaubt Samus, Gegner über längere Distanzen zu bekämpfen.

CHARGE
Dieses Item erlaubt es Samus, die Energie einer BEAM-Waffe aufzuladen und in einem einzigen, mächtigen BEAM-Schuss abzufeuern. Halte den B-Knopf zum Aufladen gedrückt und lasse ihn los, um den Schuss abzugeben.

ICE
Diese Waffe erlaubt es Samus, Gegner vorrübergehend einzufrieren. Samus kann sich auf diese eingefrorenen Gegner stellen.

WAVE
Diese Waffentechnologie ermöglicht es Samus, Energiewellen abzufeuern, die feste Werkstoffe durchdringen.

Bomben

NORMAL
Nach Erhalt dieser Fähigkeit kann Samus Bomben legen, während sie sich im MORPH BALL-Modus befindet. Allerdings dienen sie nicht nur der Verteidigung gegenüber Feinden, sondern können auch bestimmte Blöcke und Wandbereiche zerstören. Sie stehen Samus in unbegrenzter Menge zur Verfügung. Drücke im MORPH BALL-Modus den B-Knopf, um eine Bombe zu legen.

POWER
Hierbei handelt es sich um die stärkste Art der BOMBE. Die Detonation einer POWER BOMBE setzt enorme Kräfte frei, die alle Objekte in Sichtweite erfassen und zerstören. Der Vorrat dieser Bomben ist begrenzt. Halte im MORPH BALL-Modus die R-Taste gedrückt und drücke den B-Knopf, um eine POWER BOMBE zu legen.

Spezielle Fähigkeiten

MORPH BALL
Diese Fähigkeit ermöglicht es Samus, sich zu einer kompakten Kugel zusammenzurollen und enge Passagen als Verbindungsweg zu nutzen (drücke dazu zweimal ▼).

POWER GRIP
Diese Erweiterung verleiht Samus die notwendige Stärke, sich im Sprung an Kanten und Vorsprüngen festzuhalten.

SPEED BOOSTER
Mit dieser Verbesserung ist es Samus möglich, auf Rekordtempo zu beschleunigen, Gegner zu überrennen und Barrieren zu durchbrechen. Halte auf dem Steuerkreuz die Richtung gedrückt, in die du sprinten willst.

Wenn kein Platz für den erforderlichen Anlauf vorhanden ist, kann Samus den SPEED BOOSTER nicht einsetzen.

HI-JUMP
Dank dieser Verbesserung kann Samus hoher springen. Außerdem ermöglicht sie, im MORPH BALL-Modus zu springen.

SCREW ATTACK
Nach Erhalt dieser Erweiterung kann Samus ihre Gegner bekämpfen, indem sie sie im Saltosprung berührt.

Missiles

NORMAL
Dies ist die Standard-Rakete.

SUPER
Dies ist die stärkere Variante der normalen Missile.

Drücke SELECT, um zwischen der normalen MISSILE und der SUPER MISSILE zu wechseln.

Suits

VARIA SUIT
Dieser verbesserte Anzug verringert den durch gegnerische Angriffe verursachten Schaden. Er schützt außerdem vor großer Hitze und Säure.

Es gibt weitere Anzüge und Items, welche die Fähigkeiten erweitern. Samus kann diese Dinge finden, wenn sie während des Spielablaufs bestimmte Aufgaben erfüllt.

TANKS UND CONTAINER

In den Arealen der Festung auf Zebes sind einige Behälter verborgen, die für Samus entscheidend sein können, um ihre Mission erfolgreich abzuschließen.

Energie-Tanks
Diese Tanks erweitern Samus' Energievorrat und stellen ihn beim Einsammeln vollständig wieder her.

Missile-Container
Diese Behälter erlauben es Samus, mehr Raketen mit sich zu führen.

Super Missile-Container
Diese Behälter ermöglichen es Samus, mehr Exemplare der stärkeren SUPER MISSILES mit sich zu führen.

Power Bomben-Container
Diese Container erweitern die Anzahl der POWER BOMBEN, die Samus mit sich führen kann.

SCHLEUSEN

Samus ist auf ein breites Arsenal an Waffen angewiesen, um die unterschiedlichen Schleusen der Festung auf Zebes öffnen zu können.

Blaue Schleusen
Diese Schleusen lassen sich mit allen Waffen öffnen, die Samus zur Verfügung stehen.

Rote Schleusen
Diese Schleusen lassen sich nur durch Einsatz von MISSILES öffnen.

Grüne Schleusen
Der Beschuss mit SUPER MISSILES öffnet diese Schleusen.

Gelbe Schleusen
Zum Öffnen dieser Türen ist der Einsatz von POWER BOMBEN erforderlich.

Graue Schleusen
Damit sich diese Türen öffnen, müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden.

SPEZIELLE BLÖCKE

Innerhalb der Piratenfestung auf dem Planeten Zebes gibt es spezielle Stellen im Boden- und Wandbereich, die von Samus unter Einsatz ihrer besonderen Fähigkeiten durchbrochen werden können. Samus kann die Eigenschaften dieser Blöcke sichtbar machen, indem sie eine Bombe in unmittelbarer Nähe detonieren lässt.

Tarnblöcke
Rissige Blöcke lassen sich mit BOMBEN oder BEAM-Waffen zerstören. Es gibt jedoch auch scheinbar intakte Blöcke, die geheime Bereiche oder Verbindungswege abdecken. Verwende BOMBEN an Wänden und Böden, um diese Tarnblöcke zu finden.

Lose Blöcke
Diese Blöcke zerbröckeln, wenn man auf ihnen stehen bleibt. Die Zeit, die sie dazu benötigen, variiert.

Bomben-Blöcke
Diese Blöcke lassen sich nur mit BOMBEN zerstören.

Power Bomben-Blöcke
Setze POWER BOMBEN ein, um diese speziellen Blöcke zu zerstören.

Missile-Blöcke
Diese Blöcke halten Samus' gesamtem Waffenarsenal stand – mit einer Ausnahme: ihren MISSILES.

Super Missile-Blöcke
Diese äußerst widerstandsfähigen Blöcke lassen sich nur mit SUPER MISSILES zerstören.

Boost Blocks
Wenn du über den SPEED BOOSTER verfügst, kannst du diese Blöcke zerbrechen, indem du mit Hochgeschwindigkeit durch sie hindurch läufst. Um eine ausreichende Geschwindigkeit zu erreichen, ist ein bestimmter Anlauf notwendig. Daher kann es erforderlich sein, im angrenzenden Raum mit dem Sprint zu beginnen.

Screw Attack-Blöcke
Setze die SCREW ATTACK ein, um diese Blöcke zu zerbrechen.

DIE GALERIE

Abhängig davon, in welchem Umfang du das Spiel abgeschlossen hast, erscheinen am Ende des Spiels unterschiedliche Bilder. Nachdem du dir diese Bilder angesehen hast, kannst du sie dir jederzeit in der GALERIE anzeigen lassen.

Aufrufen der Galerie

Nachdem du das Ende des Spiels erreicht hast, wird das **Optionsmenü** um die Option GALERIE erweitert. Du erreichst dieses Menü über **Samus' Daten-Bildschirm**. Verwende das Steuerkreuz, wähle GALERIE aus und drücke dann den A-Knopf. Falls mehr als ein Bild zur Verfügung steht, kannst du mit ◀ ▶ von einem Bild zum nächsten wechseln. Drücke den B-Knopf, um zum **Optionsmenü** zurückzukehren.

BESONDERER METROID FUSION-BONUS

Wenn du METROID: ZERO MISSION mit METROID FUSION verbindest, wird dein METROID: ZERO MISSION-Modul um einen besonderen Bonus erweitert. Nachdem Daten von METROID FUSION übertragen wurden, erscheint eine Option zur Anzeige der METROID FUSION-Galerie im **Optionsmenü**. Diese Bilder lassen sich auf die gleiche Weise betrachten, wie die zuvor beschrieben METROID: ZERO MISSION-Bilder.

Übertragen von Daten von METROID FUSION

Folge den Anweisungen zur Verbindung der Systeme wie auf Seite 52 beschrieben. Wähle beim Game Boy Advance von Spieler 1 im **Optionsmenü** den Punkt METROID FUSION LINK und drücke den A-Knopf, um mit der Übertragung der METROID FUSION-Daten zu beginnen.

HINWEIS:
Sollte die Übertragung fehlschlagen, wird eine **Fehlermeldung** angezeigt. In diesem Fall solltest du sämtliche Kabelverbindungen überprüfen und noch einmal von vorn beginnen.

NES METROID

Wenn du das Ende von METROID: ZERO MISSION erreicht hast, erhältst du die Möglichkeit, die NES-Originalversion von METROID™ zu spielen. Wähle OPTIONEN auf dem **Samus' Daten-Bildschirm** aus, um die neu hinzugefügte Option ORIGINAL METROID auswählen zu können.

Optionsmenu

Bevor es losgeht

Wähle im **Optionsmenü** den Punkt ORIGINAL METROID und drücke den A-Knopf. Drücke START, wenn der **Titelbildschirm von NES Metroid** erscheint.

Titelbildschirm von NES METROID

Drücke danach SELECT, um die Option START auszuwählen und drücke dann START, um das Spiel zu beginnen.

Fortsetzen eines gespeicherten Spiels

Drücke SELECT, um die Option CONTINUE (Fortsetzen) auszuwählen, mit der ein gespeichertes Spiel fortgesetzt werden kann und drücke START. Wenn der Titel PASSWORD PLEASE (zur Passworteingabe) erscheint, wird automatisch das Passwort vom letzten Speicherpunkt eingefügt. Du musst also nur noch START drücken und kannst dann dein Spiel fortsetzen.

Eingabe eines neuen Passworts

Wenn du ein anderes Passwort eingeben möchtest, drücke den B-Knopf, um den Cursor zu bewegen und verwende das Steuerkreuz oder den A-Knopf, um Buchstaben oder Ziffern einzugeben.

Bildschirm zur Passworteingabe

Spielstand abspeichern

Die NES-Version von METROID verfügt über keine SPEICHERSTATIONEN. Stattdessen wird nach Ende des Spiels ein PASSWORD (Passwort) angezeigt. Wenn du dieses Passwort abspeichern möchtest, wähle einfach YES (Ja). Andernfalls wähle NO (Nein). Danach wirst du gefragt, ob du dein Spiel fortsetzen möchtest. Wähle entweder YES zum Fortsetzen oder NO zum Verlassen des Spiels. Wenn du das Spiel verlasst, erscheint der **Titelbildschirm von Metroid: Zero Mission**.

Anzeige des Passworts

Pausieren und Abbrechen des Spiels

Drücke START, wenn du dein Spiel pausieren möchtest. Das **Pausen-Menü** lässt sich auch durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Tasten aufrufen.

Pausen-Menü

Optionen des Pausen-Menü

CONTINUE (Fortsetzen): Spiel fortsetzen

QUIT (Verlassen): NES METROID verlassen und zum **Titelbildschirm von Metroid: Zero Mission** zurückkehren. Wenn du QUIT im **Pausen-Menü von NES Metroid** auswählst, wird dein Spielstand nicht gespeichert.

RESET (Zurücksetzen): Das Spiel zurücksetzen und zum **Titelbildschirm von NES Metroid** zurückkehren.

SLEEP (STANDBY-MODUS): **Standby** aktivieren (siehe Seite 41).

DIE STEUERUNG VON NES METRO

Steuerkreuz
- Nach links oder rechts bewegen
- Samus' Waffe nach oben ausrichten
- MORPH BALL deaktivieren
- MORPH BALL aktivieren

A-Knopf
Springen
Sprunghöhe hängt davon ab, wie lange der Knopf gedrückt wurde

START
Spiel starten/pausieren

SELECT
Zwischen BEAM-Waffen und MISSILES wechseln

L + R + SELECT
Standby verlassen

B-Knopf
Feuern (BEAM-Waffen und MISSILES)
BOMBEN legen (Im MORPH BALL-Modus)

Damit BOMBEN, MISSILES und MORPH BALL verwendet werden können, müssen zuvor bestimmte Items aufgenommen werden.

VERBINDUNG DER GAME BOY ADVANCE[illegible]

Nachfolgend wird erklärt, wie zwei Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.

Was benötigt wird

- Game Boy Advance-System 2
- METROID: ZERO MISSION-Modul 1
- METROID FUSION-Modul 1
- Game Boy Advance Game Link™-Kabel 1

Verbindung

1. Vergewissere dich, dass beide Systeme ausgeschaltet sind. Stecke ein METROID: ZERO MISSION-Modul in den Game Boy Advance von Spieler 1 und ein METROID FUSION-Modul in den Game Boy Advance von Spieler 2.
2. Verbinde den kleinen Stecker mit dem Game Boy Advance von Spieler 1 und den größeren Stecker mit dem Game Boy Advance von Spieler 2.
3. Schalte den Game Boy Advance von Spieler 1 ein. Halte beim Game Boy Advance von Spieler 2 START und SELECT gedrückt, und schalte ihn dabei ein.
4. Siehe Seite 48 für weitere Anweisungen.

HINWEIS:

Es ist nicht möglich, zwei Exemplare von METROID: ZERO MISSION oder von METROID FUSION miteinander zu verbinden.

Worauf bei der Übertragung zu achten ist

In folgenden Situationen können Probleme auftauchen oder Übertragungen nicht moglich sein:

- Wenn du kein Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.
- Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt angeschlossen ist.
- Wenn das Game Boy Advance Game Link-Kabel während der Übertragung entfernt wird.
- Wenn ein weiteres Game Boy Advance Game Link-Kabel mit dem eigentlichen Kabel verbunden ist.
- Wenn drei oder mehr Systeme miteinander verbunden sind.

NOTIZEN

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

VULGÄRSPRACHE

DISKRIMINIERENDE INHALTE

DROGENMISSBRAUCH

ANGSTVERURSACHENDE INHALTE

SEXUELLE INHALTE

GEWALTDARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datenträgers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datenträger abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datenträger. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

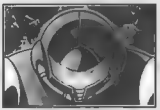
http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

SOMMAIRE

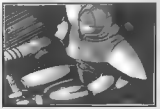
Prologue	57	Objets spéciaux	68
Commandes	59	Réserves	71
Actions et capacités	60	Portes	71
Commencer à jouer	61	Blocs spéciaux	72
Sauvegarder	62	Galerie	73
Copier et effacer des fichiers	63	Connexion à Metroid Fusion	74
Ecran de jeu	64	Metroid NES	75
Ecran de cartes	65	Commandes de Metroid NES	77
Mode veille	67	Connexion	78
Ecran de statut	67		

POUR AVOIR ACCES A UNE FONCTION SPECIALE, CETTE CARTOUCHE NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK (MODELE NO.: AGB-005) AINSI QU'UNE CARTOUCHE METROID FUSION.

PROLOGUE

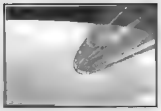


En l'année 2003 du Calendrier Cosmique, des représentants de toutes les planètes de la galaxie créèrent un congrès du nom de Fédération Galactique. Ce fut le début d'une ère de prospérité, d'un formidable brassage de civilisations et de cultures, des milliers de vaisseaux interstellaires faisant la navette entre toutes les planètes. Toutefois, des pirates de l'espace firent rapidement leur apparition et commencèrent à attaquer les vaisseaux, compromettant ainsi la paix intergalactique. Bien sûr, la Police et l'Armée Fédérales essayèrent de contrer les attaques des pirates, mais ces derniers étaient puissants et savaient s'échapper au fin fond de l'espace. C'est alors que le Bureau Fédéral fit appel à de puissants chasseurs de primes pour contrer les pirates.



En l'année 20X5 du Calendrier Cosmique, une chose terrible se produisit. Lors de l'attaque d'un vaisseau d'exploration, les pirates de l'espace s'emparèrent d'échantillons viables d'une espèce inconnue provenant de la planète SR388. L'objectif des pirates était de s'approprier cette forme de vie. Connus sous le nom de Métroïdes, ces organismes flottants étaient particulièrement dangereux car ils pouvaient s'accrocher sur n'importe quel autre organisme et le vider de son énergie. En outre, il était possible de créer un grand nombre de clones des Métroïdes en les exposant à des rayons bêta. L'hypothèse selon laquelle les Métroïdes seraient responsables de l'un des plus grands mystères de toute la galaxie, l'extinction de la planète SR388, est généralement considérée comme valide.

Si les pirates de l'espace parvenaient à multiplier les Métroïdes et à les utiliser comme armes biologiques, l'extinction des civilisations galactiques serait inéluctable. Après une longue période de recherche, la Police Fédérale découvrit le quartier général des pirates dans les remparts de la planète Zèbes. Ils lancèrent un gigantesque assaut sur la planète mais la résistance des pirates fut telle que Zèbes ne put être prise. Pendant ce temps, dans des laboratoires secrets cachés au plus profond de la forteresse des pirates, les travaux sur la multiplication des Métroïdes progressaient à une allure folle...



En dernier recours, la Police Fédérale opta pour une stratégie risquée: envoyer un chasseur de primes solitaire dans la base des pirates afin qu'il détruise la forme de vie mécanique contrôlant la forteresse et ses systèmes de défense : Mother Brain. La personne choisie pour cette mission fut Samus Aran. Considérée comme la meilleure des chasseurs de primes, Samus Aran avait déjà rempli un grand nombre de missions que d'autres croyaient suicidaires. En dépit de ses exploits, la véritable identité de Samus demeurait mystérieuse.

Ainsi, Samus Aran atterrit seule sur la surface de Zèbes, qui était en fait la planète où elle avait passé son enfance. Décidée à aller jusqu'au bout de sa mission et à affronter Mother Brain, Samus enfouit ses souvenirs de la planète tout au fond de sa mémoire. Une seule question se posait alors : Samus Aran pourrait-elle mener sa tâche à bien pour que l'ordre et la paix règnent à nouveau dans la galaxie ?

COMMANDES

Contrôler Samus Aran

Manette +

- Se déplacer (maintenir enfoncé pour accélérer)
- POIGNE DE FER (s'accrocher aux rebords lors des sauts)
- Viser en haut
- Désactiver la BOULE MORPHING
- Se baisser
- Activer la BOULE MORPHING
- Prendre les ascenseurs

Bouton L

- Viser en diagonale vers le haut
- + Viser en diagonale vers le bas

Bouton R

- Préparer les MISSILES
- + B Tirer des MISSILES

Bouton A

- Sauter
- + A Effectuer un salto

START

- Afficher la carte
- R Passer de l'**écran de cartes** à l'**écran de statut**
- L Passer de l'**écran de cartes** au **mode veille**

Commandes de menu

- Sélectionner
- A Valider
- B Annuler / Retour à l'écran précédent

SELECT

- Passer des MISSILES aux SUPER MISSILES
- SELECT + R + L Sortir du **mode veille** (voir p. 67)

Bouton B

- Tirer (RAYONS et MISSILES)
- Tir chargé (maintenez enfoncé pour charger, relâchez pour tirer)
- Poser des BOMBES en mode BOULE MORPHING
- Poser des BOMBES DE PUISSANCE en mode BOULE MORPHING (maintenez le bouton R enfoncé puis appuyez sur le bouton B)

Pour utiliser l'ACCELERATEUR, la POIGNE DE FER, la BOULE MORPHING [illegible] BOMBES et [illegible] (voir p. 68-70).

ACTIONS ET CAPACITES

Voici une liste non exhaustive des actions et capacités de Samus. Maîtrisez-les pour progresser dans le jeu.

- **Saut**
- **Salto**

Appuyez sur le bouton A pour sauter. Tandis que vous sautez, déplacez-vous vers la gauche ou vers la droite pour exécuter un salto.

Saut

Salto

Se suspendre aux rebords

• POIGNE DE FER

Sauter vers les rebords vous permet de vous y agripper. Certains rebords sont plus difficiles à atteindre que d'autres, il faut donc persister !

Poigne de fer

Eliminer les ennemis grâce aux saltos

• ATTAQUE EN VRILLE

Après avoir obtenu l'attaque en vrille, sautez sur vos ennemis pour leur infliger des dommages.

Attaque en vrille

Se déplacer dans les passages étroits

• BOULE MORPHING

Une fois la boule morphing acquise, Samus pourra se glisser dans les passages étroits. Appuyez deux fois sur ▼ sur la manette ✚ pour vous transformer en boule morphing. Pour accéder à certaines zones (cf. écrans de droite), vous devez sauter et attraper le rebord. Ensuite, appuyez sur ▲ ou ◄ ► sur la manette ✚ et sur le bouton A pour prendre la forme de la boule morphing et rouler dans le passage.

Samus doit se procurer des objets spéciaux pour utiliser la boule morphing, la poigne de fer et l'attaque en vrille (voir p. 69-70).

COMMENCER A JOUER

1. Insérez la cartouche METROID™: ZERO MISSION dans votre Game Boy Advance™ puis allumez votre console. Un **écran de sélection de la langue** apparaît automatiquement lors de votre première partie. Choisissez votre langue avec la manette ✚ et confirmez avec le bouton A. Pour changer la langue ultérieurement, allez à l'**écran titre**, sélectionnez LANGUAGE avec la manette ✚ et confirmez avec le bouton A. Sur l'**écran de sélection de la langue**, choisissez votre langue avec la manette ✚ et confirmez avec le bouton A.

2. Une fois revenu à l'**écran titre**, choisissez JOUER et appuyez sur le bouton A pour valider. Sur l'**écran des données de Samus**, choisissez un des trois fichiers de données et appuyez sur le bouton A. Ensuite, sélectionnez JOUER et appuyez sur le bouton A.

3. Pour terminer, choisissez le niveau de difficulté souhaité et appuyez sur le bouton A.

Continuer une partie sauvegardée

Pour continuer une partie déjà commencée, choisissez le fichier de sauvegarde correspondant sur l'**écran des données de Samus** et appuyez sur le bouton A. Le jeu reprendra à l'UNITE DE SAUVEGARDE où vous aviez sauvegardé pour la dernière fois ou bien au vaisseau de Samus.

Options de jeu

Sur l'**écran des données** de Samus, utilisez la manette ✚ pour choisir OPTIONS et appuyez sur le bouton A pour modifier les options de son et d'autres paramètres. Appuyez sur le bouton B pour revenir à l'**écran des données de Samus**.

• SON

Vous pouvez profiter d'un son stéréo en utilisant des écouteurs. Choisissez l'option SON, appuyez sur le bouton A et utilisez la manette ✚ pour changer les paramètres. Appuyez de nouveau sur le bouton A pour confirmer.

• Connexion à Metroid Fusion (METROID FUSION LINK)

Reportez-vous à la page 74 pour plus d'informations sur la connexion avec METROID™ FUSION.

SAUVEGARDER

Sauvegarder les données de jeu

Une fois votre partie sauvegardée, vous pouvez éteindre votre console et reprendre la prochaine fois à votre dernier point de sauvegarde, soit dans une UNITE DE SAUVEGARDE, soit au vaisseau de Samus. Ce sont les seuls endroits où vous pourrez sauvegarder vos parties, et cela ne se fera que si vous le choisissez.

Unité de sauvegarde

Placez-vous sur l'unité de sauvegarde pour accéder à l'option de sauvegarde, choisissez OUI avec la manette ✚ et appuyez sur le bouton A pour confirmer. Lorsque SAUVEGARDE TERMINEE apparaît, votre partie a bien été sauvegardée.

NOTE ! Si vous éteignez votre console en cours de partie sans sauvegarder au préalable, vous [illegible] sauvegardé, vous devrez reprendre le jeu depuis le début.

COPIER ET EFFACER DES FICHIERS

Vous pouvez copier et effacer des fichiers de données à partir de l'**écran des données de Samus.**

Copier des fichiers de données

Pour copier un fichier de données, choisissez l'option COPIER et appuyez sur le bouton A. Choisissez le fichier à copier et validez avec le bouton A. Ensuite, sélectionnez l'emplacement sur lequel vous souhaitez copier le fichier et appuyez de nouveau sur le bouton A pour le copier.

Effacer des fichiers de données

Pour effacer un fichier de données, choisissez l'option EFFACER et appuyez sur le bouton A. Ensuite, sélectionnez le fichier que vous souhaitez effacer et appuyez sur le bouton A. Choisissez OUI pour confirmer que vous voulez bien effacer ce fichier de données et validez avec le bouton A. Le fichier sera effacé.

Effacer toutes les données sauvegardées

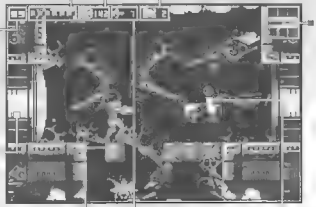
Si vous maintenez les boutons L et R enfoncés en allumant votre console, un écran vous proposant d'effacer toutes les données sauvegardées apparaît. Pour effacer toutes vos données de jeu, choisissez OUI et appuyez sur le bouton A. Puis sélectionnez OUI à nouveau et validez avec le bouton A. A partir de là, toutes les données sauvegardées sont effacées.

ECRAN DE JEU

Réserves d'énergie
Réserves d'énergie dont dispose Samus. Chacune contient 100 points d'énergie.

Missiles
Nombre de missiles dont dispose Samus. Si ce nombre est à zéro, Samus ne peut pas utiliser de missiles.

Bombes de puissance
Nombre de bombes de puissance dont dispose Samus. Si ce nombre est à zéro, Samus ne peut pas utiliser de bombes de puissance.



Energie
Quantité d'énergie dont dispose Samus. Si les réserves sont vides et que ce chiffre atteint zéro, la partie se termine.

Carte
Affiche une carte détaillée du secteur où se trouve Samus (voir la page suivante pour plus d'informations sur l'**écran de cartes**).

Porte
Des portes de sécurité destinées à refouler les intrus ont été installées dans toute la forteresse. Vous pouvez ouvrir ces portes avec votre rayon, ou dans certains cas, avec votre missile (voir p. 71).

Super missiles

Samus Aran

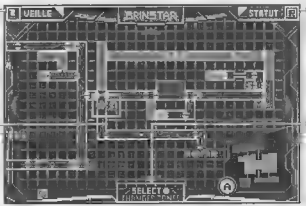
Capsule d'énergie
Les ennemis vaincus laisseront parfois des capsules d'énergie derrière eux. Ramassez-les pour redonner de l'énergie à Samus.

ECRAN DE CARTES

Appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et afficher l'**écran de cartes**. Appuyez de nouveau sur START pour quitter l'**écran de cartes** et revenir au jeu. Appuyez sur le bouton A à partir de l'**écran de cartes** pour voir la **carte du monde**.

Sur l'**écran de cartes**, les zones déjà explorées par Samus apparaissent en bleu. Les zones en vert sont des pièces cachées qui ne sont pas indiquées sur les cartes. Il y a de fortes chances pour que ces zones renferment des objets de valeur. Utilisez tous les moyens à votre disposition pour trouver ces zones.

Vers l'**écran du mode veille**



Vers l'**écran de statut de Samus**

Position actuelle

Appuyez sur

pour voir les cartes d'autres zones.

Icônes de la carte

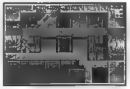
Unité de sauvegarde
Vous pourrez y sauvegarder votre partie en cours (voir p 62).

Statue Chozo
Les statues Chozo renferment souvent des objets. Passez en boule morphing dans les mains de la statue pour regagner toute votre énergie, vos missiles et vos bombes de puissance.

Ascenseur
Montez ou descendez les ascenseurs en appuyant sur ▲ ou ▼ sur la manette ✚.

Ascenseur

TERMINAL DE CARTES
Dans les terminaux de cartes, Samus peut accéder aux cartes de sections entières de la forteresse des pirates de l'espace. (Les données concernant les zones vertes cachées ne peuvent pas être obtenues.)



Objets non collectés

Objets collectés

MODE VEILLE

Le **mode veille** vous permet d'économiser vos piles sans éteindre la console. La fonction **mode veille** est très pratique lorsque vous souhaitez faire une pause et qu'aucune unité de sauvegarde ne se trouve à proximité.

Activer le mode veille

A partir de l'**écran de cartes**, appuyez sur le bouton L pour afficher l'**écran du mode veille**. Choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour activer le **mode veille**. L'écran s'éteint et votre Game Boy Advance est en veille.

Quitter le mode veille

Pour quitter le **mode veille**, appuyez simultanément sur SELECT, et les boutons L et R.

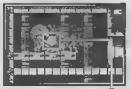
Si vous éteignez votre console pendant qu'elle est en **mode veille**, vous devrez reprendre la
AT
les piles pourraient s'épuiser.

ECRAN DE STATUT

Appuyez sur le bouton R à partir de l'**écran de cartes** pour afficher l'**écran de statut de Samus**. Il vous donne un aperçu de l'équipement de Samus.

OBJETS SPECIAUX

De nombreux objets permettant à Samus d'améliorer ses capacités sont cachés dans la forteresse de la planète Zèbes. Tirez sur les boules tenues par les statues Chozo pour révéler ces objets. Vous pourrez également obtenir des objets par d'autres moyens...



Boules objets

Les rayons

Rayon courte portée
C'est le rayon standard de Samus.

RAYON LONG

Cet objet ajoute une capacité longue portée au Rayon de Glace et au Rayon à Vague. Samus peut ainsi détruire ses ennemis à une bonne distance.

RAYON DE CHARGE

Grâce à ce bonus, Samus peut concentrer l'énergie de son rayon en un seul tir très puissant. Pour charger, appuyez de façon prolongée sur le bouton B. Lorsque vous relâchez ce bouton, un puissant rayon est libéré.

RAYON DE GLACE

Cette arme permet à Samus de geler temporairement ses ennemis. Elle peut utiliser ces créatures gelées comme points d'appui.

RAYON A VAGUE

Cette arme permet à Samus de tirer à travers des objets solides.

Les bombes

BOMBE NORMALE

Après avoir acquis cette capacité, Samus peut poser des bombes quand elle est en boule morphing. Cette arme permet de détruire les ennemis ainsi que certains murs ou blocs de pierre. Les réserves de Samus en bombes normales sont illimitées. Pour les poser, appuyez sur le bouton B quand vous êtes en boule morphing.

BOMBE DE PUISSANCE

La bombe de puissance est l'explosif le plus dévastateur. Son explosion massive détruit tout ce qui est en vue. Samus dispose d'une réserve limitée de ces bombes. Pour les poser, maintenez le bouton R enfoncé pendant que vous êtes en boule morphing puis appuyez sur le bouton B.

Les pouvoirs spéciaux

BOULE MORPHING

Cette capacité permet à Samus de se transformer en boule et de se faufiler dans les brèches. Appuyez deux fois sur ▼ pour vous transformer en boule.

POIGNE DE FER

Cette capacité permet à Samus de s'accrocher aux rebords.

ACCELERATEUR

L'accélérateur permet à Samus de se déplacer à une vitesse supersonique et de détruire certains obstacles ou ennemis sur son passage. Maintenez la manette✚ enfoncée dans la direction vers laquelle vous souhaitez accélérer.

S'il n'y a pas assez d'espace pour accélérer, Samus ne pourra pas utiliser cette capacité.

MEGA SAUT
Cette mise à niveau permet à Samus de sauter plus haut et de sauter en boule morphing.

ATTAQUE EN VRILLE
Elle permet à Samus d'infliger des dommages à ses ennemis en leur sautant dessus.

Les missiles

MISSILE NORMAL
La forme la plus simple du missile.

SUPER MISSILE
Le super missile est une version plus puissante du missile normal.

Appuyez sur SELECT pour passer des missiles normaux aux super missiles.

Les costumes

COSTUME VARIA
Le costume Varia réduit l'impact des attaques portées par l'ennemi. Il offre à Samus une résistance accrue face aux températures extrêmes et à l'acide.

Samus pourra obtenir, sous certaines conditions, d'autres costumes et d'autres objets spéciaux.

RESERVES

Dans les recoins de la forteresse de la planète Zèbes, Samus trouvera différents objets de réapprovisionnement qui lui seront utiles.

Réserve d'énergie
Recharge et augmente les réserves d'énergie dont dispose Samus.

Réserve de super missiles
Augmente le nombre de super missiles que Samus peut transporter.

Réserve de missile
Augmente le nombre de missiles que Samus peut transporter.

Réserve de bombes de puissance
Augmente le nombre de bombes de puissance que Samus peut transporter.

PORTES

Samus doit utiliser différentes armes pour ouvrir tous les types de portes qu'elle trouvera dans la forteresse de la planète Zèbes.

Portes bleues
Peuvent être ouvertes avec n'importe quelle arme.

Portes rouges
Ne peuvent être ouvertes qu'avec un missile.

Portes vertes
Ne peuvent être ouvertes qu'avec un super missile.

Portes jaunes
Ne peuvent être ouvertes qu'avec une bombe de puissance.

Portes grises
Ne peuvent être ouvertes qu'en remplissant certaines conditions.

BLOCS SPECIAUX

La forteresse de la planète Zèbes comporte des blocs spéciaux dans ses murs et son sol. Ils peuvent être détruits si Samus utilise des pouvoirs particuliers. Samus peut découvrir de nouveaux passages et d'autres choses encore en faisant exploser des bombes à côté de ces blocs.

Faux bloc
Les blocs lézardés peuvent être détruits avec des bombes ou des rayons. Certains d'entre eux ne sont pas visibles à l'œil nu mais ils cachent des zones ou des passages. Utilisez les bombes sur le sol et sur les murs pour trouver ces faux blocs.

Bloc creux
Ces blocs s'effondrent lorsque vous marchez dessus. Certains résistent plus longtemps que d'autres.

Bloc bombe
Seule une bombe peut détruire ces blocs.

Bloc bombe de puissance
Seule une bombe de puissance peut détruire ces blocs.

Bloc missile
Utilisez le missile pour détruire ce type de bloc.

Bloc super missile
Utilisez le super missile pour détruire ce type de bloc.

Bloc accélérateur
Utilisez l'accélérateur pour détruire ce type de bloc. Pour cela, vous devez prendre l'élan qu'il faut et peut-être commencer à courir dans la pièce voisine.

Bloc attaque en vrille
Utilisez l'attaque en vrille pour détruire ce type de bloc.

GALERIE

Selon que vous avez terminé entièrement le jeu ou pas, vous pourrez voir différentes images à la fin du jeu. Une fois que ces images sont accessibles, vous pouvez revenir les voir dans la galerie quand vous le souhaitez.

Visualiser la galerie

Après avoir terminé le jeu, l'option GALERIE apparaîtra sur l'**écran des options**. Vous pouvez y accéder à partir de l'**écran des données de Samus**. Utilisez la manette ✚ pour choisir GALERIE puis validez avec le bouton A. Si plus d'une image est disponible, utilisez ◀▶ pour les faire défiler. Pour revenir à l'**écran des options**, il vous suffit d'appuyer sur le bouton B.

CONNEXION A METROID FUSION

Si vous connectez METROID: ZERO MISSION à METROID FUSION, vous aurez accès à un bonus supplémentaire sur votre cartouche METROID: ZERO MISSION. Après avoir chargé les données de METROID FUSION, vous pourrez voir la galerie à partir de l'**écran des options**. Regardez ces images comme vous le faites avec celles de METROID: ZERO MISSION.

Charger des données à partir de METROID FUSION

Suivez les instructions de connexion qui figurent à la page 78 de ce manuel. Sur la Game Boy Advance du joueur 1, choisissez METROID FUSION LINK sur l'**écran des options** et appuyez sur le bouton A pour commencer à charger les données de METROID FUSION.

NOTE :
Si la connexion échoue, un message d'erreur s'affiche. Dans ce cas, vérifiez que tous les câbles sont bien branchés et recommencez la procédure depuis le début.

METROID NES

Une fois que vous avez terminé le jeu METROID: ZERO MISSION, vous pourrez jouer à la version originale NES de METROID™. Sélectionnez OPTIONS sur l'**écran des données de Samus** et vous trouverez une nouvelle option : JEU ORIGINAL METROID.

Ecran des options

Commencer à jouer

Sur l'**écran des options**, choisissez JEU ORIGINAL METROID puis appuyez sur le bouton A pour valider. Sur l'**écran titre de Metroid NES**, appuyez sur START.

Ensuite, appuyez sur SELECT pour choisir l'option permettant de commencer à jouer (START) et appuyez sur START pour démarrer une partie.

Ecran titre de Metroid NES

Continuer une partie sauvegardée

Appuyez sur SELECT pour choisir l'option permettant de continuer une partie sauvegardée (CONTINUE) et appuyez sur START. Une fois sur l'**écran de saisie du mot de passe**, le mot de passe correspondant à votre dernier point de sauvegarde apparaîtra automatiquement. Il ne vous reste plus qu'à appuyer sur START pour reprendre votre partie.

Entrer un nouveau mot de passe (PASSWORD)

Pour entrer un mot de passe différent, appuyez sur le bouton B pour déplacer le curseur et utilisez la manette ✚ et le bouton A pour entrer des lettres ou des chiffres.

Ecran de saisie du mot de passe

Sauvegarde des données

La version NES de METROID ne contient pas d'unité de sauvegarde. A la fin du jeu, un mot de passe apparaît à l'écran. Pour sauvegarder ce mot de passe, choisissez simplement YES (oui). Sinon, choisissez NO (non). On vous demandera alors si vous souhaitez continuer à jouer : choisissez YES pour continuer ou NO pour quitter le jeu. Si vous quittez, vous retournez à l'**écran titre de Metroid: Zero Mission**.

Ecran d'affichage du mot de passe

Mettre le jeu en pause et quitter

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur START. Vous pouvez afficher le **menu de pause** en appuyant simultanément sur les boutons L et R.

Ecran de pause

Options de l'écran de pause

CONTINUE : Continuer à jouer.

QUIT : Quitter METROID NES et revenir à l'**écran titre de Metroid: Zero Mission**. Votre progression ne sera pas sauvegardée si vous choisissez QUIT (quitter) sur l'**écran de pause de Metroid NES**.

RESET : Réinitialiser le jeu et revenir à l'**écran titre de Metroid NES**.

SLEEP : Activer le **mode veille** (voir p. 67).

COMMANDES DE METROID NES

Manette ✚

- Se déplacer à gauche ou à droite
- Viser en haut /
- Désactiver la boule morphing
- Activer la boule morphing

Bouton A

Sauter

La hauteur de votre saut dépend du temps pendant lequel vous maintenez ce bouton enfoncé.

START

Commencer à jouer ou mettre le jeu en pause.

SELECT

Passer du rayon au missile.

R + L + SELECT

Désactiver le **mode veille**.

Bouton B

Tirer (rayons et missiles)

Poser des bombes en boule morphing.

Vous devez acquérir des objets spéciaux pour pouvoir utiliser les bombes, les missiles ou la boule morphing.

CONNEXION

Voici toutes les informations dont vous aurez besoin pour relier deux Game Boy Advance.

Equipement nécessaire

- Game Boy Advance 2
- Cartouches METROID: ZERO MISSION 1
- Cartouches METROID FUSION 1
- Câbles Game Boy Advance Game Link™ 1

Connexion du câble

1. Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche METROID: ZERO MISSION dans la Game Boy Advance du joueur 1 et la cartouche METROID FUSION dans la Game Boy Advance du joueur 2.
2. Connectez les Game Boy Advance entre elles à l'aide du câble Game Boy Advance Game Link.
3. Allumez la Game Boy Advance du joueur 1 (interrupteur sur ON) puis allumez la Game Boy Advance du joueur 2 tout en maintenant START et SELECT enfoncés.
4. Reportez-vous à la page 74 pour la suite des instructions.

NOTE :

Vous ne pouvez pas connecter deux cartouches METROID: ZERO MISSION ou deux cartouches METROID FUSION entre elles.

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- Si vous utilisez un autre câble que le câble Game Boy Advance Game Link.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est mal connecté aux consoles Game Boy Advance.
- Si le câble Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.
- Si un autre câble Game Boy Advance Game Link est connecté au câble principal.
- Si plus de deux Game Boy Advance sont reliées.

NOTES

[0603/FRA/AGB]

[0703/NFR/AGB]

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMINATION

DROGUE

EPOUVANTE

CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

[0503/NBE-FR/AGB]

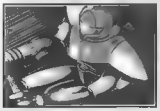
ÍNDICE

Prólogo	31
Controles	33
Acciones y habilidades	34
Cómo empezar	35
Cómo guardar	36
Copiar y borrar archivos	37
La pantalla del juego	38
La pantalla del mapa	39
Modo salvapantallas	41
Pantalla de estado	41
Objetos	42
Tanques	45
Escotillas	45
Bloques especiales	46
La galería	47
Elemento especial de Metroid Fusion	48
Metroid de NES	49
Controles del Metroid de NES	51
Conexión de consolas	52

PARA DESBLOQUEAR UN ASPECTO ESPECIAL DEL JUEGO NECESITAS UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (MODE NO.: AGB-005) Y UN CARTUCHO DE METROID FUSION.

PRÓLOGO

En el año 2003 del Calendario Cósmico, representantes de los muchos y distintos planetas de la galaxia establecieron un congreso denominado la Federación Galáctica, y con ella comenzó una época de prosperidad. El resultado fue un exitoso intercambio de culturas y civilizaciones, y miles de naves interestelares comenzaron a viajar entre los planetas. Sin embargo, los Piratas Espaciales no tardaron en atacar a las naves, amenazando la paz galáctica. La Policía y el Ejército Galáctico respondieron a la agresión, pero los ataques de los piratas eran poderosos y era imposible darles caza en la vasta inmensidad del espacio. Por ello, el Departamento Federal reunió a un grupo de poderosos cazarrecompensas para combatir contra los piratas.



En el año 20X5 del Calendario Cósmico ocurrió un terrible incidente. Los Piratas Espaciales atacaron una nave de investigación y robaron cápsulas que contenían muestras de una especie desconocida que había sido descubierta en el planeta SR 388. El objetivo de los Piratas Espaciales era hacerse con esta forma de vida: conocidos simplemente como Metroids, estos organismos flotantes eran increíblemente peligrosos, ya que podían adherirse a cua quier otra criatura y succionar su energía vital. Lo peor de todo es que era posible reproducir Metroids en grandes números con sólo exponerlos a rayos beta. La hipótesis de que los Metroids eran responsables de uno de los grandes misterios de toda la galaxia (la extinción del planeta SR 388) era ampliamente aceptada como un hecho.

Si los Piratas Espaciales conseguían criar Metroids y usar a estas criaturas como armas biológicas, la destrucción de todas las civilizaciones galácticas estaría asegurada. Tras una búsqueda desesperada, la Policía de la Federación descubrió la base de operaciones de los Piratas Espaciales en el planeta fortificado Zebes. Lanzaron un ataque frontal contra el planeta, pero la resistencia de los piratas era fuerte, y no se pudo conquistar el planeta. Mientras tanto, en una sala escondida en las profundidades de la fortaleza pirata, los preparativos para la multiplicación de los Metroids continuaba a buen ritmo.

Como último recurso, la Policía de la Federación se decantó por una estrategia arriesgada: enviar a un único cazador espacial para que penetrara en la base pirata y destruyera la forma de vida mecánica que controlaba la fortaleza y sus defensas: Mother Brain, el cerebro madre. El cazador espacial elegido para esta misión fue Samus Aran. Considerada como la mejor de los cazarrecompensas, Samus había llevado a cabo con éxito numerosas misiones que otros habían considerado imposibles. A pesar de sus logros, la mayor parte de la verdadera identidad de Samus seguía siendo un misterio.

Sola, Samus Aran aterrizó con éxito en la superficie de Zebes, que era, en realidad, el planeta en el que creció de niña. Enterrando todos los recuerdos del planeta, Samus aceptó llevar a cabo la misión y enfrentarse a las trampas de Mother Brain. Pero la duda prevalecía: ¿podría Samus Aran realmente llevar a cabo su tarea y devolver la paz y el orden a la galaxia?

CONTROLES

Controles de Samus Aran

+

Moverse

Mantén pulsado para correr.

AGARRE

Agarrarse a salientes al saltar.

Apuntar el arma de Samus hacia arriba.

Desactivar la MORFOSFERA.

Agacharse

Activar la MORFOSFERA.

Activar los ascensores.

Botón L

Apuntar el arma de Samus hacia arriba en ángulo.

+ ↑ Apuntar el arma de Samus hacia abajo en ángulo.

Botón R

Preparar misiles.

+ Ⓨ Disparar misiles.

Botón A

Saltar.

→ + Ⓐ Salto con voltereta

START

Mostrar el mapa.

R Pasar de la **pantalla del mapa** a la **pantalla de estado**.

L Pasar de la **pantalla del mapa** a la **pantalla del salvapantallas**

Otros Controles

Seleccionar

Ⓐ Confirmar

Ⓑ Cancelar

Regresar a la pantalla anterior.

SELECT

Cambiar entre misiles y super-misiles.

SELECT + R + L

Salir del **modo salvapantallas** (consulta la página 41 para más deta.les)

Botón B

Disparar (armas de rayos y misi.es).

Cargar disparo (mantén pulsado el Botón B y suéltalo para disparar).

BOMBA (colocar bombas en forma de morfosfera).

BOMBA DE ENERGÍA (en forma de morfosfera, mantén pulsado el Botón R y luego pulsa el Botón B).

Se necesitan objetos especiales para usar la aceleración, el agarre, la morfosfera, los misiles, los super-misiles y las bombas de energía (consulta las páginas 42 – 44).

ACCIONES Y HABILIDADES

Aquí tienes algunas de las acciones y habilidades de Samus. Dominarlas es la clave para explorar las profundidades del planeta Zebes.

- **Saltar**
- **Salto con voltera**

Pulsa el Botón A para saltar. Salta mientras corres a derecha o izquierda para dar un salto con voltereta.

Saltar

Salto con voltera

Agarrarse a salientes

- **AGARRE**

Ponte de frente a un saliente y salta hacia él para agarrarte y colgarte del mismo. Algunos son más difíciles de alcanzar que otros, pero no te rindas.

Agarre

Derrota a enemigos con saltos con voltereta

- **ATAQUE EN BARRENA**

Tras conseguir el ataque en barrena podrás dañar a enemigos si les golpeas mientras saltas.

Ataque en barrena

Explora pasajes estrechos

- **MORFOSFERA**

Una vez haya obtenido la habilidad de morfosfera, Samus podrá explorar pasajes estrechos. Pulsa dos veces ▼ en el ✚ Panel de Control para cambiar a estado de morfosfera. Para pasar por zonas como las que aparecen a la derecha, salta y agárrate al saliente, y luego pulsa ▲ o ◀ ▶ en el ✚ Panel de Control y el Botón A para cambiar a morfosfera y rodar por el pasaje.

Samus debe obtener objetos especiales para usar las funciones de morfosfera, agarre y ataque en barrena (consulta la página 43).

CÓMO EMPEZAR

1. Inserta el cartucho de METROID™: ZERO MISSION en tu consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Si es la primera vez que usas el cartucho, aparecerá automáticamente una **pantalla de selección de idioma**. Elige el idioma con el ✚ Panel de Control y confirma pulsando el Botón A.

Si quieres cambiar el idioma más adelante, elige IDIOMA en la **pantalla del título** y pulsa el Botón A. Elige un idioma y vuelve a pulsar el Botón A. Regresarás a la **pantalla del título**.

2. Cuando aparezca la **pantalla del título**, elige INICIAR JUEGO y pulsa el Botón A. Aparecerá la **pantalla de datos de Samus**. Cuando aparezca la **pantalla de datos de Samus**, elige uno de los tres archivos y pulsa el Botón A. A continuación, elige INICIAR PARTIDA y pulsa el Botón A.

3. Finalmente, elige el nivel de dificultad que quieras y pulsa el Botón A.

Cómo continuar una partida guardada

Para continuar una partida que ya has empezado, elige el archivo que quieres jugar en la **pantalla de datos de Samus** y pulsa el Botón A. La partida continuará desde la última estación de guardado en la que guardaras o desde la nave de Samus.

Opciones del juego

En la **pantalla de datos de Samus**, usa el ✚ Panel de Control para elegir OPCIONES y pulsa el Botón A para cambiar las opciones que desees. Pulsa el Botón B para regresar a la **pantalla de datos de Samus**.

• SONIDO

Puedes disfrutar de sonido estéreo cuando juegues con auriculares. Elige la opción SONIDO, pulsa el Botón A y usa el ✚ Panel de Control para cambiar la configuración del mismo. Vuelve a pulsar el Botón A para confirmar.

• CONEXIÓN CON METROID FUSION

Consulta la página 48 para más detalles sobre cómo conectarte con METROID™ FUSION.

CÓMO GUARDAR

Cómo guardar partidas

Una vez guardes la partida, puedes apagar la consola y seguir jugando luego desde el punto en el que guardaste: bien una estación de guardado, bien la nave de Samus. Estos son los únicos lugares en los que se puede guardar la partida, y sólo se guardará si tú decides hacerlo.

unidad de guardado

Entra en una estación de guardado y colócate en la unidad de guardado para acceder a la opción de guardar la partida.

Utiliza el ✚ Panel de Control para elegir SÍ y pulsa el Botón A para confirmar. Cuando aparezca DATOS ALMACENADOS, la partida se habrá guardado con éxito.

NOTA: si apagas la consola (OFF) mientras estás jugando sin guardar la partida, tendrás que
tendrás que empezar desde el principio.

COPIAR Y BORRAR ARCHIVOS

Puedes copiar y borrar archivos en la **pantalla de datos de Samus**.

Copiar archivos

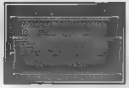
Para copiar un archivo, elige la opción COPIAR y pulsa el Botón A y el archivo que deseas copiar. A continuación elige dónde quieres que se copie el archivo, y vuelve a pulsar el Botón A para copiarlo en esa ubicación.

Borrar archivos

Para borrar un archivo, elige BORRAR en la **pantalla de datos de Samus** y pulsa el Botón A. Elige el archivo que quieres borrar y pulsa el Botón A. Cuando se te pida, elige SÍ y pulsa el Botón A para confirmar que quieres borrar el archivo. A continuación se borrará el archivo.

Borrar todos los datos

Si mantienes pulsados los Botones L y R cuando enciendas la consola (ON), aparecerá una pantalla que te da la opción de borrar todos los datos guardados. Para borrar todos los archivos y, por consiguiente, tu avance en el juego, elige SÍ y pulsa el Botón A, luego elige SÍ y vuelve a pulsar el Botón A para confirmar. Sólo entonces se borrarán todos los datos del juego.

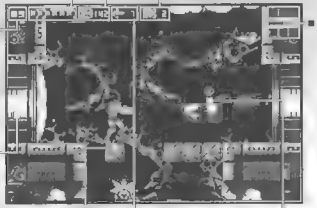


LA PANTALLA DEL JUEGO

Tanques de energía
Estos puntos indican cuántos tanques de energía tiene Samus. Cada uno de ellos contiene 100 unidades energéticas.

Misiles
Muestra el número de misiles que lleva Samus. Si este número es cero, Samus no podrá disparar misiles.

Bombas de energía
Muestra el número de bombas de energía en la reserva de Samus. Si este número es cero, Samus no podrá usar bombas de energía.



Energía
Indica cuánta energía le queda a Samus. Si se vacían todos los tanques de energía y este número llega a cero, acabará la partida.

Mapa
Este mapa parcial muestra la zona por la que está Samus (consulta la página siguiente para más información sobre la **pantalla del mapa**).

Escotilla
Por toda la fortaleza hay puertas de seguridad instaladas para evitar la entrada de intrusos. Puedes abrirlas disparándoles con armas de rayo, aunque algunas sólo pueden abrirse con misiles (consulta la página 45).

Supermisiles

Cápsula de energía
A veces los enemigos derrotados sueltan cápsulas de energía. Hazte con ellas para rellenar la energía de Samus.

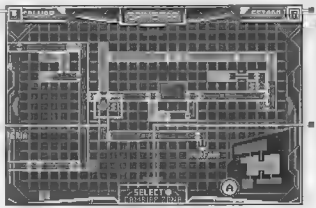
Samus Aran

LA PANTALLA DEL MAPA

Pulsa START para hacer una pausa en la partida y ver la **pantalla del mapa** Vuelve a pulsar START para salir de la **pantalla del mapa** y regresar a la partida. Pulsa el Botón A en la **pantalla del mapa** para ver el mapa del mundo.

En la **pantalla del mapa**, las áreas que Samus ya ha explorado aparecerán en azul. Las zonas verdes son habitaciones escondidas que no aparecen en los mapas estándar. Existen grandes posibilidades de que estas zonas contengan valiosos secretos. Usa todas las herramientas que estén a tu alcance para encontrar estas áreas.

A la **pantalla del salvapantallas**



A la **pantalla de estado**

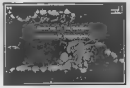
Posición actual de Samus

Pulsa SELECT para ver mapas de otras zonas.

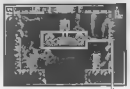
Iconos del mapa

Estación de guardado
Puedes guardar tu progreso en la partida en estas habitaciones (consulta la página 36).

Estatua Chozo
A menudo, las estatuas Chozo contienen objetos. Pasa a modo morfosfera en la palma de la mano de una estatua para recargar tu energía, misiles y bombas de energía al máximo.

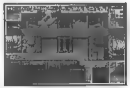


Ascensor
Colócate sobre las plataformas de los ascensores y pulsa ▲▼ para hacerlos funcionar.



Plataforma del ascensor

Sala de mapas
En las salas de mapas, Samus puede acceder a los datos de mapas de secciones enteras de la fortaleza de los Piratas Espaciales (aunque no podrá acceder a los mapas de las zonas verdes escondidas).



Objeto

Antigua ubicación de un objeto

MODO SALVAPANTALLAS

El **modo salvapantallas** te permite ahorrar pilas sin tener que apagar (OFF) la consola. Es útil para aquellos momentos en los que quieres tomarte un descanso pero no estás cerca de ninguna estación de guardado.

Cómo activar el modo salvapantallas

Accede a la **pantalla del mapa** y pulsa el Botón L para visualizar la **pantalla del modo salvapantallas**. Elige SÍ y pulsa el Botón A para activarlo. A continuación, la pantalla se oscurecerá, lo que indica que la consola Game Boy Advance ha entrado en **modo salvapantallas**.

Cómo salir del modo salvapantallas

Mantén pulsados SELECT y el Botón L para desactivar el **modo salvapantallas**.

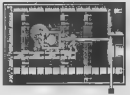
Si apagas (OFF) la consola tras activar el **modo salvapantallas**, la próxima vez que la en[illegible] de guardado [illegible]. ¡C[illegible] mucho tiempo, es posible que se quede sin pilas.

PANTALLA DE ESTADO

Pulsa el Botón R en la **pantalla del mapa** para acceder a la **pantalla de estado** y comprobar el estado de Samus. En esta pantalla puedes ver las habilidades de las que dispone Samus.

OBJETOS

Existen muchos objetos distintos escondidos en la fortaleza del Planeta Zebes que reforzarán las habilidades de Samus. Dispara a las bolas de objetos que encontrarás en las estatuas Chozo para descubrir qué contienen. También hay otros objetos que se pueden obtener de otras muchas maneras.



Bolas de objetos

Rayos

Corto

Es el arma estándar de Samus.

LARGO

Este objeto aumenta el radio de acción de las armas de rayo de Samus, incluyendo los rayos de hielo y de ondas. Con este rayo, Samus podrá atacar a sus enemigos desde una distancia mayor.

RECARGA

Con este objeto Samus podrá cargar energía de rayos y lanzar una única y potente descarga. Pulsa el Botón B para cargar y suéltalo para disparar.

HIELO

Esta arma permite a Samus congelar temporalmente a sus enemigos y colocarse sobre ellos.

ONDAS

Permite a Samus disparar rayos de ondas de energía que pueden penetrar en objetos sólidos.

Bombas

NORMALES

Tras adquirir esta habilidad, Samus puede colocar bombas cuando esté en modo morfosfera. Además de quitar vida a los enemigos, pueden destruir algunos bloques y paredes. Samus dispone de un arsenal ilimitado de bombas. Para usarlas, pulsa el Botón B cuando estés en modo morfosfera.

DE ENERGÍA

Éste es el tipo de bomba más potente que hay. Las explosiones de BOMBAS DE ENERGÍA son enormes; arrasan cualquier cosa que se encuentre en las proximidades. Samus dispone de una cantidad limitada de este tipo de bombas. Para usarlas, mantén pulsado el Botón R cuando estás en modo morfosfera y pulsa el Botón B.

Habilidades especiales

MORFOSFERA

Esta habilidad permite al traje de Samus enroscarse en una bola y explorar pasadizos estrechos (pulsa dos veces ▼).

AGARRE

Con esta habilidad Samus puede agarrarse y colgar de salientes tras saltar en su dirección.

ACELERACIÓN

Con este objeto, Samus podrá correr a velocidades supersónicas y destrozar ciertas barreras y ciertos enemigos. Mantén pulsado el ✚ Panel de Control en la dirección en la que quieras salir disparado.

Si no hay suficiente espacio para coger velocidad, Samus no podrá usar la aceleración.

SUPERSALTO
Tras obtener este objeto Samus podrá saltar más alto y, además, podrá saltar en **modo morfosfera**.

SALTO EN BARRENA
Con este objeto Samus obtendrá la habilidad de infligir daño al enemigo saltando sobre él.

Misiles

NORMALES
Son el tipo más básico de misil.

SUPERMISILES
Son una versión más potente del misil normal.

Pulsa SELECT para cambiar entre misiles normales y supermisiles.

Trajes

TRAJE VARIA
Este traje avanzado reduce la cantidad de daño que pueden infligir los enemigos. También anula los efectos del calor intenso y los ácidos.

Existen otros trajes y objetos que Samus puede activar y usar si cumple ciertas condiciones.

TANQUES

Escondidos en los confines de la fortaleza del Planeta Zebes se encuentran varios tanques que serán de gran ayuda en la misión de Samus.

Tanques de energía
Estos tanques aumentan y recargan completamente las reservas de energía de Samus.

Tanques de misiles
Estos tanques permiten a Samus llevar más misiles normales.

Tanques de supermisiles
Estos tanques permiten a Samus transportar un mayor número de los potentes supermisiles.

Tanques de bombas de energía
Estos tanques aumentan el número de bombas de energía que puede llevar Samus.

ESCOTILLAS

Samus tendrá que usar toda una serie de armas para abrir las distintas escotillas del Planeta Zebes.

Escotillas azules
Estas escotillas se abren con cualquiera de las armas de Samus.

Escotillas rojas
Sólo los misiles puden abrir estas escotillas.

Escotillas verdes
Dispara un supermisil para despejar el camino cuando te encuentres una de estas escotillas.

Escotillas amarillas
Sólo las bombas de energía pueden abrir estas puertas.

Escotillas grises
Necesitas cumplir ciertos requisitos para poder abrir estas puertas.

BLOQUES ESPECIALES

Dentro de la fortaleza del Planeta Zebes hay zonas especiales en los suelos y paredes que se pueden romper cuando Samus utiliza ciertas habilidades especiales. Samus podrá revelar las propiedades de estos suelos y bloques haciendo explotar una bomba a su lado.

Bloques falsos
Los bloques con grietas pueden destruirse con bombas o rayos, pero también hay bloques sin taras aparentes que ocultan zonas o caminos. Pon bombas en los suelos y paredes para encontrarlos.

Bloques fosa
Estos bloques se desharán en cuanto te coloques sobre ellos. Algunos tardarán más que otros en deshacerse.

Bloques bomba
Sólo las bombas pueden destruir estos bloques especiales.

Bloques bomba de energía
Sólo la explosión de una bomba de energía garantiza la destrucción de estos bloques.

Bloques misil
Estos bloques son inmunes a todas las armas, a excepción de los misiles de Samus.

Bloques supermisil
Los supermisiles son el único arma que pueden destruir estos bloques ultra-resistentes.

Bloques aceleración
Puedes atravesar estos bloques obteniendo la ACELERACIÓN y cargando contra ellos a velocidad supersónica. Necesitarás un espacio mínimo para coger velocidad, así que es posible que tengas que empezar a correr en la habitación anterior.

Bloques salto en barrena
Utiliza el salto en barrena para destrozar estos bloques.

LA GALERÍA

Al finalizar el juego, verás una serie de imágenes, dependiendo de qué porcentaje del juego hayas completado cuando llegues realmente al final. Una vez las hayas visto, podrás volver y verlas de nuevo en la galería siempre que quieras.

Cómo ver la galería

Una vez llegues al final de la partida, aparecerá la opción GALERÍA en la **pantalla de opciones**. Podrás acceder a ella a traves de la **pantalla de datos de Samus**. Utiliza el ✚ Panel de Control para elegir GALERÍA, y luego pulsa el Botón A. Si hay más de una imagen disponible, pulsa ◄ ► para desplazarte por ellas. Para regresar a la **pantalla de opciones** no tienes más que pulsar el Botón B.

ELEMENTO ESPECIAL DE METROID FUSION

Si conectas METROID: ZERO MISSION con METROID FUSION aparecerá una opción extra en tu cartucho de METROID: ZERO MISSION. Tras cargar los datos de METROID FUSION, aparecerá la opción de ver la galería de METROID FUSION en la **pantalla de opciones**. Puedes ver estas imágenes igual que las de METROID: ZERO MISSION.

Cómo cargar datos de METROID FUSION

Sigue las instrucciones de la página 52 para conectar dos consolas. En la consola Game Boy Advance del jugador 1 elige METROID FUSION LINK en la **pantalla de opciones** y pulsa el Botón A para empezar a cargar los datos de METROID FUSION.

NOTA:

Si la conexión falla, aparecerá una **pantalla de error**. En este caso, comprueba las conexiones de todos los cables y vuelve a intentarlo desde el principio.

METROID DE NES

Una vez llegues al final de METROID: ZERO MISSION podrás jugar a la versión original de NES de METROID™. Elige OPCIONES en la **pantalla de datos de Samus** para encontrar esta nueva opción añadida del METROID ORIGINAL.

Pantalla de opciones

Cómo empezar

En la **pantalla de opciones**, elige METROID ORIGINAL y pulsa el Botón A. A continuación, pulsa START en la **pantalla del título de Metroid de NES**.

Después, pulsa SELECT para elegir la opción de empezar la partida, y luego pulsa START para empezar a jugar desde el principio.

Pantalla del título de Metroid de NES

Continuar una partida guardada

Pulsa SELECT para elegir la opción de continuar una partida guardada. Cuando aparezca la **pantalla de introducción de contraseña**, se introducirá automáticamente la contraseña de la última vez que guardaste, así que sólo tienes que pulsar START para seguir jugando.

Contraseñas nuevas

Para introducir una contraseña diferente, pulsa el Botón B para mover el cursor y utiliza el ✚ Panel de Control y el Botón A para introducir los caracteres.

Pantalla de introducción de contraseña

Cómo guardar

En la versión de NES de METROID no hay estaciones de guardado. Cuando acabe la partida, aparecerá una contraseña en pantalla. Para guardar esa contraseña, elige SÍ. De lo contrario, elige NO. Se te preguntará si quieres continuar la partida, así que elige SÍ para continuar o NO para salir. Si seleccionas NO, el juego regresará a la **pantalla de título de Metroid: Zero Mission**.

Pantalla de visualización de contraseña

Pausa y salir

Para hacer una pausa en la partida, pulsa START. Puedes visualizar el **menú de pausa** pulsando los Botones L y R a la vez.

Pantalla del menú de pausa

Opciones de la pantalla de pausa

CONTINUAR: Seguir jugando.

SALIR: Salir de METROID de NES y volver a la **pantalla del título de Metroid: Zero Mission**. No se guardará tu avance en el juego si eliges SALIR en la **pantalla de pausa de Metroid de NES**.

REINICIAR: Reinicia la partida y regresa a la **pantalla del título de Metroid de NES**.

SALVAPANTALLAS: Activa el **modo salvapantallas** (consulta la página 41).

CONTROLES DEL METROID DE NES

Control +

Moverse a izquierda o derecha.

Apuntar el cañón de brazo hacia arriba.

Desactivar el **modo morfosfera**.

Activar el **modo morfosfera**.

Botón A

Saltar

La altura depende de cuánto tiempo mantengas pulsado el botón.

START

Empezar o hacer una pausa en la partida.

SELECT

Cambiar entre armas de rayos o de misiles.

R + L + SELECT

Desactivar el **modo salvapantallas**.

Botón B

Disparar (rayos de fuego y misiles).

Colocar bombas (púlsalo mientras estés en **modo morfosfera** para colocar las bombas).

Deberás hacerte con objetos especiales antes de poder usar bombas, misiles y la morfosfera.

CONEXIÓN DE CONSOLAS

Aquí tiene toda la información necesaria para conectar dos consolas Game Boy Advance.

Equipo necesario

- Consolas Game Boy Advance ..... 1 por jugador
- Cartuchos de METROID: ZERO MISSION 1
- Cartuchos de METROID FUSION 1
- Cables Game Link de Game Boy Advance ..... 1 cable

Instrucciones para la conexión

1. Compruebe que las consolas están apagadas (OFF). Inserte el cartucho de METROID: ZERO MISSION en la Game Boy Advance del jugador 1 y el cartucho de METROID FUSION en la Game Boy Advance del jugador 2.
2. Inserte el conector pequeño de color morado en la Game Boy Advance del jugador 1, y el conector de mayor tamaño en la Game Boy Advance del jugador 2.
3. Encienda la Game Boy Advance (ON) del jugador 1. Mantenga pulsados los botones START y SELECT en la Game Boy Advance del jugador 2 al encenderla (ON).
4. Consulte la página 48 para más instrucciones.

NOTA:

No se pueden conectar dos cartuchos de METROID: ZERO MISSION o dos cartuchos de METROID FUSION.

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguiente situaciones:

- Al utilizar un cable que no es el cable Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando el cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Al retirar el cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Al conectar otro cable Game Link de Game Boy Advance al cable Game Link principal.
- Si conecta tres o más consolas Game Boy Advance.

NOTAS

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

LENGUAJE PARA ADULTOS

DISCRIMINACIÓN

DROGAS

MIEDO

CONTENIDO SEXUAL

VIOLENCIA

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

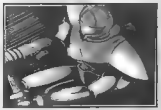
INDICE

Prologo	57
I comandi di gioco	59
Azioni e abilità	60
Come iniziare	61
Salvare il gioco	62
Copiare e cancellare i file	63
Lo schermo di gioco	64
Lo schermo Mappa	65
La modalità Riposo	67
Lo schermo Stato	67
I potenziamenti	68
I serbatoi	71
I portelli	71
I blocchi speciali	72
La galleria	73
Collegamento con Metroid Fusion	74
Metroid NES	75
I comandi di Metroid NES	77
Come collegare i Game Boy Advance	78

PER ACCEDERE A TUTTI I CONTENUTI SPECIALI DI QUESTA CASSETTA DI GIOCO SONO RICHIESTI UN CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (MODEL NO.: AGB-005) E UNA CASSETTA DI GIOCO METROID FUSION.

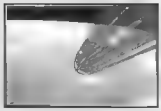
PROLOGO

Nell'anno 2003 del calendario cosmico, i rappresentanti di numerosi pianeti indirono un congresso che deliberò la costituzione della Federazione Galattica. L'avvento della Federazione inaugurò un'epoca di grande prosperità, in cui le differenti civiltà della galassia impararono a convivere e a scambiarsi conoscenze e merci. Lo spazio era solcato da migliaia di astronavi che mettevano in comunicazione i diversi pianeti. Tuttavia, ben presto la pace della galassia venne turbata dai ripetuti attacchi dei Pirati Spaziali alle navi della Federazione. A nulla valsero le misure difensive adottate dalla Polizia Galattica e dall'Esercito Federale: i Pirati Spaziali riuscivano a fuggire e rifugiarsi negli inospitali meandri degli spazi siderali. Il Congresso Federale decise allora di combattere i pirati assoldando dei cacciatori di taglie.



Nell'anno 20X5 del calendario cosmico si verificò un evento gravissimo. I Pirati Spaziali assaltarono un vascello per la ricerca scientifica che orbitava nello spazio profondo. Durante la razzia, si impossessarono di alcune capsule contenenti campioni di Metroid, una specie misteriosa scoperta sul pianeta SR388. L'obiettivo dei pirati era utilizzare questa forma di vita per i propri fini: i Metroid erano infatti organismi fluttuanti di elevatissima pericolosità, capaci di impossessarsi di altri organismi e prosciugarli della loro linfa vitale. Inoltre, per duplicare i Metroid era sufficiente esporli ai raggi beta. Si riteneva che proprio i Metroid fossero i responsabili di una de le più grandi e misteriose sciagure della storia della galassia, l'estinzione della vita sul pianeta SR388.

La sopravvivenza stessa dell'intera galassia era minacciata dal tentativo dei Pirati Spaziali di replicare i Metroid e di usarli come arma biologica. Dopo interminabili ricerche, la Polizia Galattica scoprì che la base segreta dei Pirati Spaziali si nascondeva nelle viscere del pianeta Zebes. Fu immediatamente emesso l'ordine di assedio del pianeta, ma gli attacchi dell'Esercito Federale si rivelarono vani di fronte alle imponenti fortificazioni dei pirati. Nel frattempo, in un laboratorio sotterraneo i preparativi per la duplicazione dei Metroid procedevano a grandi passi.



La Polizia Galattica si vide costretta ad adottare una strategia disperata: assoldare un cacciatore di taglie in grado di infiltrarsi sul pianeta e penetrare nelle difese dei Pirati Spaziali per distruggere Cervello Madre, l'entità bio-meccanica che controllava la fortezza. La missione venne affidata a Samus Aran. Samus era considerata la più abile cacciatrice dell'intera galassia. Nonostante la fama guadagnata in seguito agli innumerevoli successi in imprese che altri consideravano disperate, la vera identità di Samus era avvolta da un velo di mistero.

Samus riuscì ad atterrare, in segreto, sul pianeta Zebes, il luogo in cui era cresciuta. Mettendo da parte i ricordi d'infanzia, Samus aveva deciso di accettare la missione ed affrontare i pericoli che l'avrebbero condotta fino a Cervello Madre. Sulle sue spalle gravava la responsabilità della salvezza della Galassia. Il compito era disperato, anche per una cacciatrice di taglie dell'abilità di Samus Aran.

I COMANDI DI GIOCO

Guida Samus Aran nei meandri del pianeta Zebes

Pulsantiera di comando ✚

- Corri (tieni premuto per scattare).
- MEGAPRESA (afferrati alle sporgenze durante i salti).
- Mira in alto
  Disattiva la modalità MORFOSFERA
- Accovacciati
- Attiva MORFOSFERA
- Usa ascensori

Pulsante L

Mira in diagonale verso l'alto

+ Mira in diagonale verso il basso

Carica Missile

+ Ⓑ Lancia Missile

Pulsante A

Salta

✚ + Ⓐ Salto volteggio

[illegible]

Visualizza Mappa

R Passa dallo **schermo Mappa** allo **schermo Stato**

L Passa dallo **schermo Mappa** allo **schermo Riposo**

[illegible]

Seleziona

Ⓐ Conferma

Ⓑ Annulla
Torna allo schermo precedente

[illegible]

Passa dall'attivazione dei Missili a quella dei Super Missili

SELECT + R + L

Esci dalla modalità Riposo (per ulteriori dettagli vedi pag. 67).

Pulsante B

Spara (raggi e Missili).

Colpo Ricarica (tieni premuto il pulsante B e rilascialo per sparare).

BOMBA (deposita le bombe in modalità Morfosfera).

GIGABOMBA (in modalità Morfosfera, tieni premuto il pulsante R e premi il pulsante B).

Potrai utilizzare Supercinesi, Megapresa, Morfosfera, Missili, Colpo Ricarica, Bombe e Gigabombe solo dopo aver acquisito alcuni strumenti speciali (per ulteriori informazioni vedi pagg. 68 – 70).

AZIONI E ABILITÀ

Ecco un elenco di alcune delle azioni e delle abilità di Samus. Se vuoi sopravvivere alle insidie del pianeta Zebes, impara ad utilizzarle.

- **Salto**
- **Salto volteggio**

Per saltare premi il pulsante A. Per effettuare un salto con volteggio, premi il pulsante A mentre corri a destra o a sinistra.

Salto

Salto volteggio

Aggrappati alle sporgenze

- **MEGAPRESA**

Salta fino a raggiungere una sporgenza: con la Megapresa puoi aggrapparti e risalire. Talvolta le sporgenze sembrano irraggiungibili, ma tu non demordere!

Megapresa

Sconfiggi i nemici attaccando con il Salto volteggio

- **ATTACCO A VITE**

Dopo aver ottenuto l'Attacco a vite è sufficiente saltare contro i nemici per causare danni micidiali.

Attacco a vite

Fatti strada lungo cunicoli angusti

- **MORFOSFERA**

Dopo aver acquisito la capacità di trasformarsi in Morfosfera, Samus è in grado di infiltrarsi anche negli spazi più angusti. Premi ▼ due volte per trasformarti in Morfosfera. Per introdurti in zone come quella mostrata nell'immagine a fianco, salta e aggrappati alla sporgenza, quindi premi ▲ o ◄► sulla pulsantiera di comando ✚ e il pulsante A per trasformarti in Morfosfera e avanzare nel cunicolo.

Samus può utilizzare la Morfosfera, la Megapresa e l'Attacco a vite solo dopo aver acquisito alcuni strumenti speciali (per ulteriori informazioni vedi pagg. 69 e 70).

COME INIZIARE

1. Inserisci la cassetta di gioco METROID™: ZERO MISSION nel Game Boy Advance™ e accendi la console (ON). La prima volta che viene usata la cassetta di gioco apparirà automaticamente lo **schermo di selezione della lingua**. Scegli la tua lingua con la pulsantiera di comando ✚ e conferma premendo il pulsante A.

Se, in seguito, vuoi cambiare la selezione, con la pulsantiera di comando ✚ seleziona LINGUA nello **schermo del titolo** e conferma premendo il pulsante A. Quindi, scegli la lingua con la pulsantiera di comando ✚ e conferma premendo il pulsante A. Tornerai così allo **schermo del titolo**.

2. Per iniziare il gioco seleziona, nello **schermo del titolo**, l'opzione INIZIA GIOCO, quindi conferma premendo il pulsante A. Quando appare lo schermo DATI DI SAMUS scegli uno dei tre file di GIOCO e premi il pulsante A. Quindi, seleziona INIZIA GIOCO e premi nuovamente il pulsante A.

3. Infine, scegli il livello di difficoltà e premi ancora una volta il pulsante A.

Continuare un gioco salvato

Per proseguire in un gioco precedentemente salvato, scegli, nello **schermo Dati di Samus**, il file contenente il gioco salvato e premi il pulsante A. Il gioco comincerà nel luogo in cui hai salvato l'ultima volta: una Stazione Salvataggio o la navetta spaziale di Samus.

Opzioni di gioco

Usa la pulsantiera di comando ✚ per selezionare OPZIONI nello **schermo Dati di Samus**, quindi conferma premendo il pulsante A. Nello **schermo Opzioni** puoi impostare il suono e altri elementi di gioco. Per tornare allo **schermo Dati di Samus** premi il pulsante B.

- **SUONO**

Giocando con le cuffie puoi usufruire di suoni in modalità stereo. Scegli l'opzione SUONO, quindi premi il pulsante A e usa la pulsantiera di comando ✚ per modificare l'impostazione. Premi nuovamente il pulsante A per confermare.

- **LINK CON METROID FUSION**

Per ulteriori dettagli sul collegamento con la cassetta di gioco METROID™ FUSION vedi pag. 74.

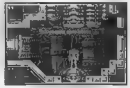
SALVARE IL GIOCO

Salvataggio dei dati di gioco

Puoi salvare il gioco unicamente in una STAZIONE SALVATAGGIO o presso la navetta spaziale di Samus. Per salvare il gioco, posizionati sull'unità di salvataggio. Ti verrà chiesto se vuoi salvare il gioco. Con la pulsantiera di comando ✚ seleziona SÌ e premi il pulsante A per confermare. Quando appare il messaggio SALVATAGGIO COMPLETATO, il gioco è salvato.

Unità salvataggio

Dopo aver salvato il gioco, puoi spegnere la console per proseguire nell'avventura in seguito!



NOTA: se spegni la console senza salvare il gioco in corso, dovrai riprendere l'avventura dal
dovrai riprendere dall'inizio.

COPIARE E CANCELLARE I FILE

Nello **schermo Dati di Samus** è possibile copiare e cancellare i file di gioco.

Copiare i file

Per copiare un file di gioco seleziona l'opzione COPIA e premi il pulsante A. Quindi, scegli i dati di gioco da copiare e il file in cui vuoi copiarli. Premi il pulsante A per confermare le operazioni.

Cancellare i file

Per cancellare un file di gioco seleziona l'opzione CANCELLA e premi il pulsante A. Quindi, scegli il file da cancellare e premi il pulsante A. Per completare l'operazione scegli SÌ e premi nuovamente il pulsante A.

Cancellare tutti i file

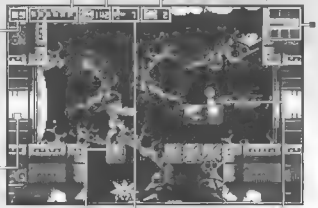
Per cancellare tutti i dati di gioco accendi la console e tieni premuti contemporaneamente i pulsanti L e R. Apparirà uno schermo in cui ti verrà chiesto se vuoi cancellare tutti i dati salvati. Seleziona SÌ e premi il pulsante A. Conferma la scelta selezionando nuovamente SÌ e premendo il pulsante A. Tutti i dati salvati saranno quindi cancellati.

LO SCHERMO DI GIOCO

Serbatoi Energia
Questi riquadri mostrano la quantità di Serbatoi Energia posseduti da Samus. Ogni serbatoio contiene 100 unità di Energia.

Missili
Indica la quantità di Missili a disposizione di Samus. Quando il numero scende a zero, Samus non può lanciare i Missili.

Gigabombe
Indica la quantità di Gigabombe a disposizione di Samus. Quando il numero scende a zero, Samus non può lanciare le Gigabombe.



Energia
Indica l'Energia rimanente. Quando tutti i serbatoi di Energia sono vuoti e l'indicatore scende fino a zero, il gioco ha termine.

Mappa
Questa porzione della mappa mostra la zona immediatamente circostante Samus (per ulteriori informazioni vedi la sezione **Lo schermo Mappa**).

Portello
La fortezza è disseminata di portelli ermetici progettati per impedire l'accesso agli intrusi. I portelli possono essere oltrepassati solo usando alcuni tipi specifici di raggi e Missili (vedi pag. 71).

Super Missili

Samus Aran

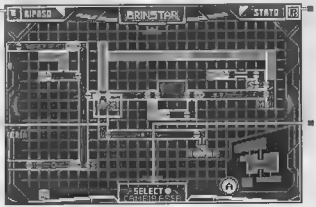
Ricarica di Energia
Talvolta i nemici sconfitti depositano le proprie riserve di energia, che possono essere raccolte e utilizzate da Samus.

LO SCHERMO MAPPA

Durante il gioco, premi START per accedere allo **schermo della Mappa**. Premi il pulsante A per passare alla mappa generale del pianeta Zebes. Per tornare al gioco, premi nuovamente START.

Nello **schermo della Mappa**, le aree già esplorate appaiono in blu. Le zone in verde indicano la presenza di luoghi segreti, non registrati nella mappa finché non vengono scoperti. Questi luoghi contengono spesso strumenti preziosi, per cui cerca di batter i a tappeto!

Vai allo **schermo Riposo**



Vai allo **schermo Stato**

Posizione attuale di Samus

Premi SELECT per accedere alla mappa delle altre aree

Legenda della mappa

Stazione Salvataggio
In queste aree puoi salvare il gioco (vedi pag. 62).

Statua Chozo
Le statue Chozo spesso sorreggono strumenti. Per ricaricarti completamente di energia, Missili e Gigabombe trasformati in Morfosfera e disponiti fra le mani delle statue.

Ascensore
Raggiungi la piattaforma dell'ascensore e premi ▲▼ per salire o scendere.

Ascensore

Sala mappe
In queste aree puoi ottenere le mappe delle diverse sezioni della fortezza (ad eccezione delle mappe relative alle zone segrete, indicate dal colore verde).

Posizione di uno strumento

Posizione di uno strumento già acquisito

LA MODALITÀ RIPOSO

La modalità Riposo ti consente di limitare il consumo di batteria senza spegnere il Game Boy Advance, ad esempio nel caso in cui vuoi interrompere brevemente il gioco e non ti trovi in prossimità di una Stazione Salvataggio.

Attivare la modalità Riposo

Accedi allo **schermo della Mappa** e premi il pulsante L per visualizzare lo **schermo Riposo**. Per attivare la modalità Riposo seleziona SÌ e premi il pulsante A. Una volta attivata la modalità Riposo, lo schermo si spegnerà.

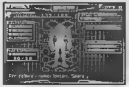
Disattivare la modalità Riposo

Per uscire dalla modalità Riposo, tieni premuti contemporaneamente i pulsanti L, R e SELECT.

Se, dopo l'attivazione della modalità Riposo, la console viene spenta, sarà necessario rip[illegible]
AT[illegible]
potrebbe scaricarsi e spegnersi.

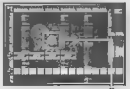
LO SCHERMO STATO

Nello **schermo Mappa**, premi il pulsante R per accedere allo **schermo Stato**. In questo schermo puoi controllare la condizione di Samus e le caratteristiche delle armi e degli strumenti acquisiti.



I POTENZIAMENTI

La fortezza dei Pirati Spaziali è disseminata di strumenti in grado di potenziare le abilità di Samus. Per ottenere gli strumenti, spara alle sfere custodite dalle statue Chozo e acquisiscile. Attenzione: alcuni strumenti possono essere ottenuti diversamente.



Sfere strumenti

Raggi

Corto
Il raggio standard di Samus.

LUNGO
Con questo potenziamento i raggi di Samus, inclusi il Raggio Gelo e il Raggio Onda, possono estendere la propria portata, consentendo di attaccare i nemici da una distanza di sicurezza.

RICARICA
Il Raggio Ricarica consente a Samus di caricare un colpo micidiale. Tieni premuto il pulsante B per caricare, rilascialo per liberare il Raggio Ricarica.

GELO
Con il Raggio Gelo Samus può congelare temporaneamente i nemici e, in alcuni casi, usarli come piattaforme.

ONDA
Il Raggio Onda penetra anche gli oggetti solidi.

Bombe

NORMALE
Con questo potenziamento, Samus può depositare Bombe quando si trova in modalità Morfosfera. Oltre a colpire i nemici, le Bombe possono frantumare muri e blocchi La disponibilità di bombe è illimitata. Per depositare una Bomba, premi il pulsante B mentre sei in modalità Morfosfera.

GIGA
Le GIGABOMBE sono BOMBE ad alto potenziale esplosivo, in grado di spazzare via tutto ciò che le circonda. La disponibilità di GIGABOMBE è limitata. Per depositare una GIGABOMBA, tieni premuto il pulsante R mentre sei in modalità Morfosfera, quindi premi il pulsante B.

Abilità speciali

MORFOSFERA
Questa abilità consente a Samus di trasformarsi in una sfera e di intrufolarsi anche nei cunicoli più angusti. Per attivare la modalità Morfosfera premi due volte ▼.

MEGAPRESA
Questo potenziamento consente a Samus di aggrapparsi e risalire sulle sporgenze che ha raggiunto saltando.

SUPERCINESI
La Supercinesi consente a Samus di accelerare la propria corsa fino a raggiungere velocità elevatissime, che le consentono di abbattere alcuni tipi di muri e blocchi. Per attivare la Supercinesi, tieni premuto ✚ nella direzione in cui vuoi dirigerti.

La Supercinesi può essere attivata solo se è disponibile uno spazio sufficiente per l'accelerazione.

IPERSALTO
Questo potenziamento aumenta l'efficacia del salto di Samus e le consente di effettuare balzi anche mentre è attivata la **modalità Morfosfera**.

ATTACCO A VITE
Questa abilità consente a Samus di danneggiare i nemici che colpisce durante i salti.

Missili

NORMALE
Il tipo di Missile più comune.

SUPER
Una versione potenziata del Missile normale.

Per passare dai Missili ai Super Missili

Tute

TERMO
Questa tuta avanzata consente di ridurre i danni causati dagli attacchi nemici e dal contatto con sostanze incandescenti o acide.

Nel corso del gioco è possibile acquisire anche altre tute e potenziamenti.

I SERBATOI

Il pianeta Zebes nasconde numerosi serbatoi che possono aiutare Samus nella sua missione.

Serbatoio Energia
Per ricaricare completamente e ampliare le riserve di energia di Samus.

Serbatoio Super Missili
Per trasportare più Super Missili.

Serbatoio Missili
Per trasportare più Missili.

Serbatoio Gigabombe
Per trasportare più Gigabombe.

I PORTELLI

Per aprire i diversi portelli che impediscono l'accesso alle diverse aree del pianeta Zebes, Samus dovrà ricorrere ad una varietà di armi e attacchi differenti.

Portelli blu
Possono essere aperti con tutte le armi di Samus.

Portelli rossi
Per aprirli servono i Missili.

Portelli verdi
I Super Missili sono indispensabili per aprire questi portelli.

Portelli gialli
Per aprirli è necessario usare una Gigabomba.

Portelli grigi
L'unico modo per aprirli è completare alcune determinate sequenze di gioco.

I BLOCCHI SPECIALI

Grazie ad alcune delle sue abilità speciali, Samus può infrangere alcuni blocchi speciali disposti a terra o lungo i muri. I blocchi speciali possono essere di diversi tipi. Per scoprire quale sia il tipo di un blocco speciale è sufficiente far detonare una bomba in prossimità del blocco stesso.

Finti blocchi
Alcuni blocchi già incrinati possono essere distrutti da bombe o da raggi. Inoltre, vi sono blocchi che, pur apparentemente integri, nascondono passaggi segreti o aree inesplorate. Per rilevare la presenza di questi blocchi fai detonare bombe a terra o lungo i muri.

Blocchi cedevoli
Si sbriciolano sotto il peso di Samus. Alcuni blocchi cedevoli posso resistere più a lungo di altri.

Blocchi Bomba
Una Bomba è sufficiente per abbatterli.

Blocchi Gigabomba
L'esplosione di una Gigabomba li distrugge.

Blocchi Missile
L'unica arma in grado di distruggerli sono i Missili.

Blocchi Super Missile
Solo i Super Missili possono frantumarli

Blocchi Supercinesi
Possono essere distrutti solo se Samus li attraversa a velocità stratosferica, dopo aver acquisito l'abilità di SUPERCINESI. Per raggiungere la velocità richiesta potresti dover iniziare lo scatto dalla stanza adiacente.

Blocchi Attacco a vite
Per frantumarli usa l'ATTACCO A VITE.

LA GALLERIA

Alla fine del gioco appariranno alcune immagini dell'avventura appena conclusa. All'aumentare della percentuale di gioco completato, salirà anche il numero delle immagini, che saranno accessibili anche selezionando l'opzione GALLERIA.

La galleria di immagini

Per guardare le immagini una volta completata l'avventura, accedi allo **schermo Dati di Samus**, quindi seleziona OPZIONI e, nello **schermo successivo**, GALLERIA. Se è disponibile più di un'immagine, puoi passare dall'una all'altra premendo ◀ ▶. Per tornare allo **schermo delle Opzioni**, premi il pulsante B.

COLLEGAMENTO CON METROID FUSION

Collegando METROID: ZERO MISSION con la cassetta di gioco METROID FUSION è possibile ottenere un bonus speciale. Dopo il caricamento dei dati, nello **schermo Opzioni** apparirà l'opzione GALLERIA METROID FUSION, in cui sarà possibile scorrere le immagini di METROID FUSION.

Caricamento dei dati da METROID FUSION

Collega le due console come indicato a pag. 78. Nel Game Boy Advance del giocatore 1, seleziona, nello **schermo delle Opzioni**, LINK CON METROID FUSION, quindi premi il pulsante A per caricare i dati di METROID FUSION.

NOTA: se il collegamento non riesce, apparirà uno **schermo di Errore**. Prima di riprovare ad effettuare il collegamento controlla che il cavo sia inserito correttamente nelle prese.

METROID NES

Una volta completato METROID: ZERO MISSION potrai giocare a METROID™ nella sua versione originale per la console NES. Per avviare il gioco, seleziona METROID ORIGINALE nello **schermo Opzioni**.

Schermo Opzioni

Come iniziare

Nello **schermo del titolo Metroid NES** premi START.

Poi, premi SELECT per accedere all'opzione START (Inizia), infine premi di nuovo START per iniziare il gioco.

Schermo del titolo Metroid NES

Prosegui in un gioco salvato

Premi SELECT, quindi scegli l'opzione CONTINUE (Prosegui) e premi START. Quando appare lo **schermo di Inserimento Password**, sarà automaticamente visualizzata la password relativa all'ultimo salvataggio. Premi START per proseguire in quel gioco.

Inserisci un'altra password

Per inserire un'altra password sposta il cursore premendo il pulsante B, quindi seleziona le lettere con la pulsantiera di comando✚ e conferma premendo il pulsante A.

Schermo Inserimento Password

Salvataggio dei dati

Nella versione NES di METROID non è presente alcuna Stazione Salvataggio. Quando il gioco termina, appare una password che può essere salvata scegliendo YES (SI). Se invece non vuoi salvarla, seleziona NO. Ti sarà chiesto se vuoi proseguire nel gioco. Scegli YES per proseguire oppure NO per terminare il gioco in corso e tornare allo **schermo del titolo** di **Metroid: Zero Mission**.

Schermo Visualizzazione Password

Pausa e fine del gioco

Per interrompere momentaneamente il gioco premi START. Per accedere allo **schermo Pausa** premi contemporaneamente i pulsanti L e R.

Schermo Pausa

Opzioni schermo Pausa

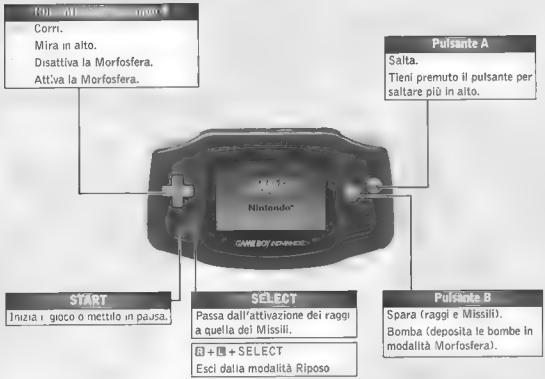
CONTINUE (Prosegui): prosegui nel gioco.

QUIT (Esci): termina il gioco e torna allo **schermo del titolo** di **Metroid: Zero Mission**. Se scegli di uscire dal gioco in questo modo, i dati di gioco non saranno salvati.

RESET (Reimposta): reimposta il gioco e torna allo **schermo del titolo** di **Metroid NES**.

SLEEP (Riposo): attiva la modalità Riposo (vedi pag. 67).

I COMANDI DI METROID NES



Potrai utilizzare le Bombe, i Missili e la Morfosfera solo dopo aver acquisito alcuni strumenti speciali.

COME COLLEGARE I GAME BOY ADVANCE

Ecco le procedure da seguire per collegare due console Game Boy Advance.

Cosa serve

- Console Game Boy Advance 2
- Cassette di gioco METROID: ZERO MISSION 1
- Cassette di gioco METROID FUSION 1
- Cavi Game Link per Game Boy Advance 1

Effettuare la connessione

1. Assicurati che entrambe le console siano spente (OFF). Inserisci la cassetta di gioco METROID: ZERO MISSION nel Game Boy Advance del giocatore 1 e la cassetta di gioco METROID FUSION nel Game Boy Advance del giocatore 2.
2. Inserisci la spina più piccola nel Game Boy Advance del giocatore 1 e la spina più grande nel Game Boy Advance del giocatore 2.
3. Accendi (ON) il Game Boy Advance del giocatore 1. Quindi, accendi il Game Boy Advance del giocatore 2 tenendo premuti START e SELECT.
4. Per ulteriori informazioni vedi pag. 74.

NOTA: non è possibile collegare fra loro due cassette di gioco METROID: ZERO MISSION o METROID FUSION.

Precauzioni d'impiego

Il verificarsi delle seguenti condizioni causa errori di trasmissione:

- È in uso un cavo diverso dal cavo Game Link per Game Boy Advance.
- Il cavo Game Link per Game Boy Advance non è collegato correttamente.
- Il cavo Game Link per Game Boy Advance viene disinserito durante la trasmissione dei dati.
- Al cavo Game Link per Game Boy Advance è collegato un altro cavo Game Link per Game Boy Advance.
- Vengono collegate più di due console.

NOTE

NOTE

NOTE

[0603/ITA/AGB]

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

LINGUAGGIO VOLGARE

DISCRIMINAZIONE

DROGA

PAURA

CONTENUTO SESSUALMENTE ESPLICITO

VIOLENZA

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

[0703/ITA-SW/AGB]

Nintendo®

LA RIVISTA UFFICIALE

LA GUIDA INDISPENSABILE AL MONDO GAME BOY ADVANCE E GAMECUBE

TRUCCHI, SOLUZIONI, ANTEPRIME E RECENSIONI DI TUTTI I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE

CAPOLAVORO! METROID PRIME

OGNI MESE IN EDICOLA

future games

Il meglio per i videogiocatori

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE